
CASUS BELLI
CASUS
Belli
Tout l'univers des jeux de rôle
L'Essentiel
page 16
Donjon
25 ANS au service de la joie et de la baston
Témoignage
Les jeux faits maison
page 10
Debout les morts
Vampire est là !
page 68
n° 119 • avril-mai 99
T 3168 - 119 - 35,00 F - RD
250 FB - 9 FS - 5.50 $can
Réunion/Antilles/Guyane 40 F
Et aussi : Les combats de groupe à Warhammer, Survivre dans le désert, un scénario Grand Écran pour Cthulhu/Delta Green (à la française)...



15e ANNIVERSAIRE

MARGARET WEIS & TRACY HICKMAN

Lancedragon®

Deuxième génération

Les Fils et les Filles des Héros de la Lance

15e Anniversaire
• Un dossier inédit
• Un grand concours de nouvelles
Édition Spéciale

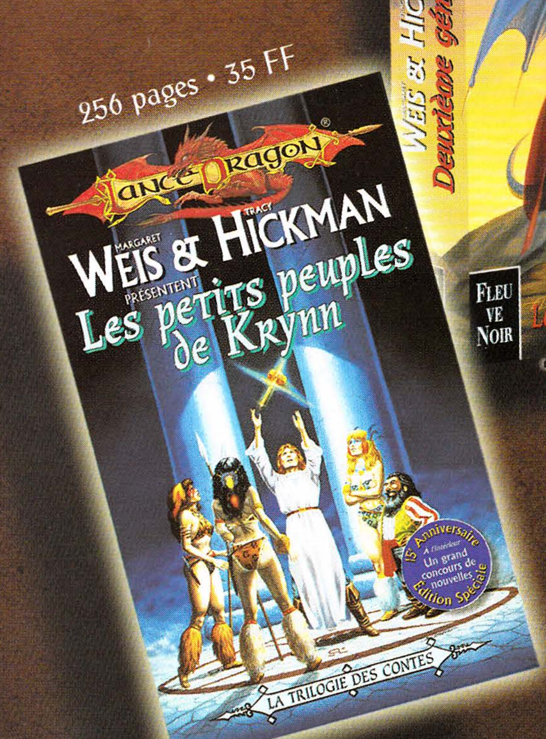
FLEUVE NOIR

360 pages • 99 FF

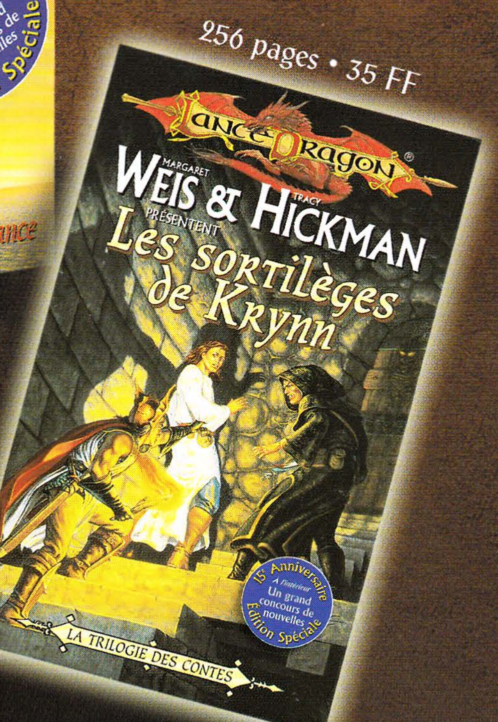
En annexe de l'ouvrage, un dossier Lancedragon inédit : "LES CLEFS D'UNE SAGA", qui comprend :

- L'histoire du Monde de Krynn depuis ses origines.
- Une chronologie retraçant les aventures des Compagnons de la Lance
- Une biographie des 13 héros mythiques.

256 pages • 35 FF



256 pages • 35 FF



Parution le 28 janvier 1999









The last dernier épisode ?

Pour fêter les 25 ans de Donj', *Kroc le Bô nous offre un épisode inédit de ses fabuleuses aventures* (p. 18)... *Et assure que « oui, c'est bien le dernier... » (snif !).*

Édito 119

25 ans de donjons, 25 ans de jeux de rôle !
Ah !, je me souviens des tout débuts,
le simplissime portes-monstres-trésors. Puis l'évolution vers portes-couloirs-monstres-trésors, et même chemins-en-extérieur-jusqu'au-donjon-portes-monstres-trésors. L'âge d'or. .
Non, je blague. Dès le début, il y avait déjà des MJ tordus qui enfantaient des scénarios à tiroirs et intrigues, des coups fourrés à triple détente, des personnages aux motivations conflictuelles, des mises en scène à la Druillet ou à la Spielberg, et déjà des joueurs qui privilégiaient le rôle, sans considération pour le scénario qui devait s'adapter à eux. .
Oui, oui, je parle bien de *Advanced Dungeons & Dragons*, version 1 !
En fait, le grand miracle, c'est que *Donj'* ait marché. . malgré ses illustrations de l'époque !
Et sa grande force, c'est d'accueillir sur ses vastes terres aussi bien les très ridicules Beholder que de belles idées comme DragonLance, Planescape, ou les Elfes noirs, mais aussi toutes les créations des millions de MJ et de joueurs de part le monde. Pas mal, quoi qu'on en dise.
Et ça nous fait une occase de revoir Kroc le Bô et Gros Bill.

Didier Guiserix



US & COUTUMES ?

Bon, dans le désert, il fait chaud (très).
Et le bon sens dit qu'il faut se couvrir la tête et le visage (juste le visage ?) ! A partir de ces présupposés logiques, Bruno Bellamy nous livre sa vision d'une rose du désert.
Pour des renseignements plus « scientifiques », reportez-vous page 24.

Roland C. Wagner
Le chant du cosmos
L'ATALANTE

Nos rédacteurs sont des héros !

- Le chant du cosmos, de Roland « chapeau vert » C. Wagner, vient de paraître chez l'Atalante. Malheureusement, selon la formule consacrée, il est arrivé en plein bouclage, et personne n'a eu le temps de le lire. Mais c'est sûrement bien !
- Bayard Presse vient de lancer deux séries de romans historiques destinés aux 10-12 ans. Mysteria se passe à Rome sous Auguste, et Marcantour au milieu du XII[e] siècle. Tous deux sont bien écrits, intéressants et parviendront peut-être à décoller votre petit frère de la Nintendo. Les couvertures sont de Thierry Ségur, le co-papa de Kroc le Bô, à qui nous devons aussi la couverture de ce numéro.

Critiques & actualités

CONCOURS DONJON !

Eh non, pas le jeu, mais la BD de Sfar et Trondheim (chez Delcourt) qui n'a rien à voir (quoique !), mais qui est très drôle (*AD&D* peut l'être aussi vous me direz). Bref, allez voir en page 81 (si vous voulez la gagner) non mais ! (Moi j'aime bien les parenthèses, et vous ?)



Aides de jeu & Scénarios

Frater Sinistus



Et encore…

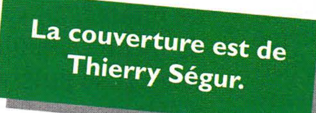








*N'oubliez pas notre **bulletin d'abonnement** en page 9.*
*Vous pouvez aussi vous abonner sur **minitel** en tapant 3615 ABON (1,29 F/mn) ou directement sur **Internet** à l'adresse http://www.abomag.com*
*Nos **anciens numéros** peuvent être commandés en page 67 ou sur **Internet** à l'adresse http://www.abomag.com*



Rêve de pognon ou Hystoire de flouse

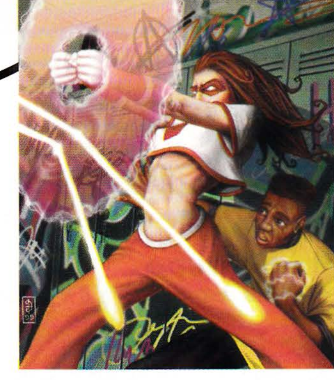
Rêve de Dragon, c'est fini. MultiSim a décidé d'arrêter la gamme pour cause de ventes insuffisantes. C'est net et sans bavures. Sauf que les fans ne sont pas d'accord (et l'auteur non plus). Après quelques échanges un peu vifs par listes de diffusion interposées, MultiSim propose la solution suivante : produire des suppléments directs par souscription. Il faut 600 acheteurs pour qu'une extension ait une chance de voir le jour. Si vous voulez que ça se fasse, n'hésitez pas à contacter MultiSim. TSR aussi se met à la souscription, sur la gamme Alternity. Il est possible d'acheter à l'avance des packs de suppléments. On s'interroge. Est-ce pour fidéliser les amateurs ou parce que le jeu ne se vend pas ?

WHAT'S YOUR GAME ?

Ces derniers temps, la rédaction de *Casus* a surtout joué à…
— Agnès : Everway, Shadowrun.
— Didier : Baldur's Gate, Élixir, Starcraft.
— Jean-Marie : BaSIC Énigma, Guildes, Star Wars.
— Pierre : Baldur's Gate, INS/MV, Rêve de Dragon.
— Serge : AD&D, Baldur's Gate, En Garde.
— Tristan : Changelin, Fallout 2, Vampire.

99, année héroïque

Deux jeux de super-héros envahiront les magasins cet été. Le premier est *Aberrant*, la suite de *Trinity*. D'après Robert Hatch, l'auteur, *Aberrant* tente de restituer l'état d'esprit d'un humain qui dispose des pouvoirs d'un dieu et qui tient le destin de millions de vies entre ses mains… Rien de nouveau donc sous le soleil de White Wolf, c'est toujours la même recette : un jeu avec des personnages surpuissants, bien grosbills, habillé de considérations « philosophiques » : qui suis-je ? ai-je le droit d'utiliser mon pouvoir ? Il y en a qui ne s'interrogent pas beaucoup sur leurs pouvoirs, mais les utilisent : ce sont les super-héros de *Brave New World*, le nouveau jeu de rôle de Pinnacle dont la parution est prévue pour la rentrée. Il faut dire qu'ils vivent dans un monde qui craint : les États-Unis ont viré fascistes et les sup-héros doivent rendre compte de tous leurs mouvements. Bien entendu, certains sont entrés en résistance pour tenter de rallumer la flamme de la démocratie éteinte par le despotisme des méchants. Hissez le drapeau étoilé !



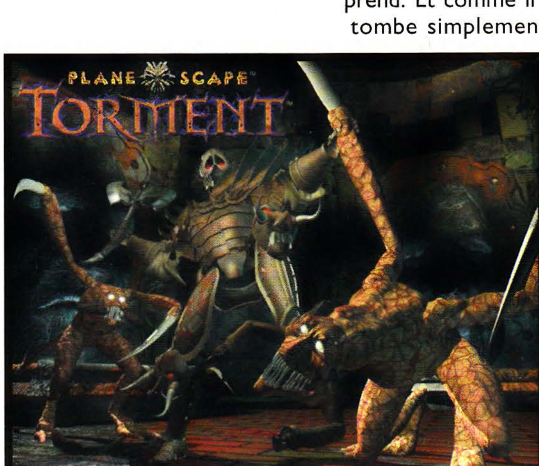
Extraits de *Brave New World*.



BACK

LES TOURMENTS DU JEU

Après l'excellent *Baldur's Gate* auquel la moitié de la rédaction s'adonne sans retenue, l'été verra arriver un deuxième jeu d'Interplay sur un monde *AD&D*, *Planescape : Torment*. Le moteur du jeu sera le même que celui de *BG*, mais à part ça *P:T* sera assez différent. On y jouera un immortel amnésique en quête de son identité dans la fabuleuse cité de Sigil. Le personnage n'est pas créé par un tirage de caractéristiques, mais défini à travers les actions qu'il entreprend. Et comme il est immortel, il tombe simplement dans le coma quand il est mortellement blessé, et se réveille un peu plus tard. Plutôt prometteur, non ?



Sur des mers de moins en moins ignorées…

On commence à en savoir un peu plus sur *7th Sea*, le nouveau jeu de rôle d'AEG. L'univers est centré sur l'Europe, ou plutôt sur une version alternative de l'Europe fin XVIIe - début XVIIIe siècle. On y trouve l'île d'Avalon, un royaume du nom de Montaigne, un autre qui s'appelle Castille, un troisième qui a pour nom Eisen, les principautés de la péninsule de Vodacce, les steppes d'Ussura et ses ours-garous, etc. Les modèles sont faciles à reconnaître. Ajoutez à cela quelques îles lointaines infestées de pirates, un système de jeu basé sur celui de *Legend of the Five Rings* mais modifié de façon à simuler les combats à la manière des films de cape et d'épée, de la magie, une Église puissante qui prône la raison et la science, et vous avez un jeu qui concilie d'Artagnan et Barbe Noire. *7th Sea* est particulièrement alléchant sur le papier, on saura bientôt s'il tient ses promesses.

Ça tape sous le soleil de Satan

Dossier brûlant fait partie de ces ovnis qui traversent cycliquement l'univers impitoyable de la presse. Le n° 3 de ce magazine petit format est consacré au satanisme, et c'est un régal. Entre deux pubs pour Madame Marguerite (« possession d'amour par magie blanche ») ou Bernard Lancelot, hypnologue (« éveillez vos centres psychiques par les mots de pouvoir »), des articles audacieux font enfin toute la lumière sur le satanisme. On est prévenu dès l'édito : « ... les sorcières ont abandonné leur balai (mais pas leur aspirateur)... » Suivent des articles pratiques (« Faites-le vous-même... invoquez un démon ! »), des révélations fracassantes (première règle satanique : « Ne pas donner son avis si on ne vous a rien demandé. »), des confessions croustillantes (la sorcière Hécate avoue : « Il est bien évident que les rituels de magie sexuelle ne sont jamais pratiqués avec la clientèle... »), des mises au point rassurantes (« ne soyez pas inquiet si votre enfant est un rôliste et qu'il devient certains soirs un samouraï de Laelith »), des analyses pertinentes (« Dans la kabbale le 6 correspond à la lettre v ou w. Soit 666 = www... Le réseau internet serait-il l'instrument de l'Antéchrist ? »), etc. La lecture de ce *Dossier brûlant* est autrement plus fun que celle d'un supplément *Nephilim*, mais elle ne vous servira vraiment que si vous jouez à *Hystoire de fou*.
30 F chez votre sorcier préféré.

Dossier brûlant
N° 3 • SATANISME •
666 Spécial SATANIQUE
• INVOQUER UN DÉMON mode d'emploi !
• ENTRETIEN AVEC UNE SORCIÈRE
• DÉCOUVREZ VOTRE ANIMAL DE POUVOIR

STAGE



MAELSTRÖM DE PLOMB

Fasa prépare un nouveau jeu de figurines pour la rentrée. *Vor : the Maelstrom* est un jeu d'escarmouche où on se fout sur la gueule dans une Terre dévastée. Les forces en présence sont l'Union, vestige des puissants pays de l'Ouest (États-Unis et Europe quoi) ; les Néo-Soviets, spécialistes des mutations génétiques (pas toutes voulues) ; les Zykhee, une race de grands échalas aux pouvoirs mystiques ; et enfin les Growlers qui jouent les brutes de service. Encore un jeu tout en finesse...



D'habitude, les Monsieur Muscles ont moins de dents...



Black is black

Accompagnant le grand retour de la mouvance gothique, voici *Elegy*, la revue qui se veut l'égérie de tout un underground culturel « dark ». Maquettée en noir & blanc sobre et chic, *Elegy* brasse avec bonheur les différents modes d'expression de la culture goth. Avec la musique en fer de lance bien entendu (Bauhaus, Front Line Assembly, Christian Death, the Creatures...), mais aussi des articles sur la littérature (Neil Gaiman), la BD (Bilal), le jeu de rôle (à votre avis ?), la photographie (Pierre et Gilles), etc. Un CD est même offert à chaque numéro, alors qu'attendez-vous pour rejoindre le côté obscur ?
42 F tous les deux mois chez votre dealer habituel.

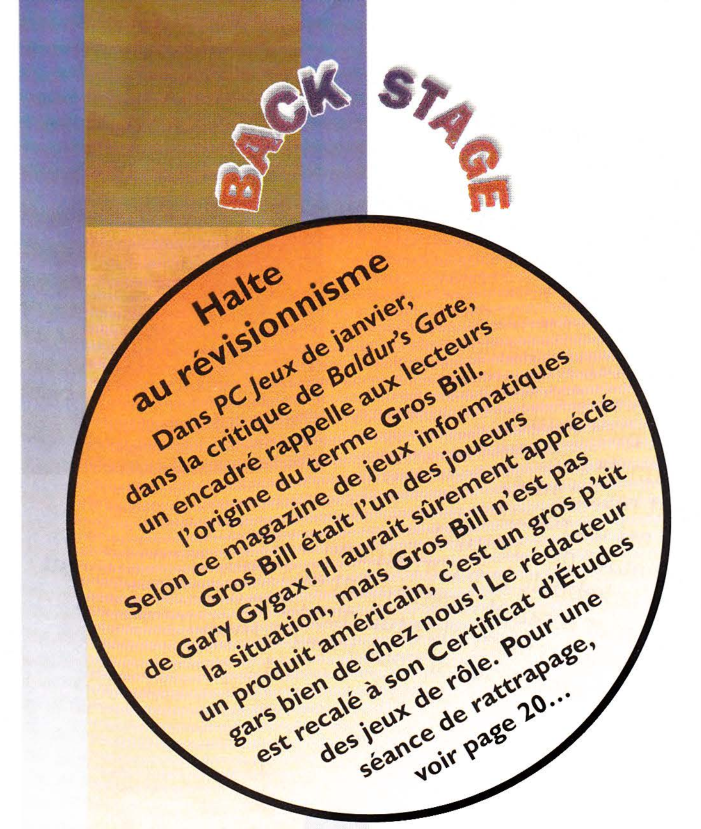
MEN IN BLACK OPS

Black Ops est un nouveau magazine français consacré aux cartes à jouer. Cent pages, tout en quadri, bimestriel, le pari est séduisant, d'autant plus que *Black Ops* compte bien échapper à la facilité en se consacrant à des jeux un peu délaissés. *Star Wars, Vampire, Netrunner, Legend of the Five Rings* et *Le Seigneur des Anneaux : les Sorciers* sont les chevaux de bataille du magazine, même si *Magic* et une petite cote ne sont pas oubliés. Le n° 1 propose aussi une interview de Richard Garfield.
35 F chez votre marchand de journaux.

L5R / STAR WARS / MIDDLE EARTH / NETRUNNER / VAMPIRE
BLACK OPS
UN AUTRE REGARD SUR LES JEUX DE CARTES
INTERVIEW EXCLUSIVE DE RICHARD GARFIELD
LE FUTUR JEU DE CARTES / LES COTES / CONCOURS

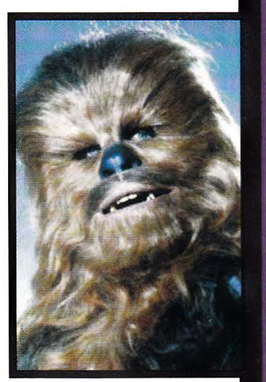
Plus dure sera la chute ?

Bien que rien ne soit encore officiellement annoncé, il ne fait guère de doutes que la troisième édition de *AD&D* est planifiée pour l'an 2000. Le pronostic de la rédaction : une sortie pour la GenCon (août). Mais au moment où TSR planche sur ce projet et célèbre son glorieux passé avec la réédition de vieux scénarios, quelques voix s'élèvent pour prédire un avenir des plus sombres à l'ancêtre. Parmi elles, celle de Mike Stackpole, longtemps président de la GAMA (association d'éditeurs de jeux américains) et collaborateur de nombreux éditeurs. Dans un article paru dans *Pyramid*, le journal en ligne de Steve Jackson Games, Stackpole stigmatise les erreurs que commet, selon lui, TSR : production de romans de qualité médiocre ; inadéquation des produits jeux par rapport au marché actuel avec l'accent mis sur les règles, par ailleurs trop complexes ; repli sur les vieux joueurs plutôt que recherche d'ouverture du marché, etc. Stackpole regrette que Wizards n'ait pas mis en chantier, immédiatement après le rachat de TSR, un jeu de rôle Magic. Autant de critiques qui peuvent se résumer à ce constat : finalement WotC n'a pas changé grand-chose à la stratégie passée de TSR, stratégie qui a mené à la faillite. Et on sait que les mêmes causes produisent les mêmes effets...



Halte au révisionnisme

Dans PC Jeux de janvier, dans la critique de *Baldur's Gate*, un encadré rappelle aux lecteurs l'origine du terme Gros Bill. Selon ce magazine de jeux informatiques Gros Bill était l'un des joueurs de Gary Gygax! Il aurait sûrement apprécié la situation, mais Gros Bill n'est pas un produit américain, c'est un gros p'tit gars bien de chez nous! Le rédacteur est recalé à son Certificat d'Études des jeux de rôle. Pour une séance de rattrapage, voir page 20...



Mais qui qu'il est le kiki ? Wookie ou Yéti ?

WEST END GAMES AU TIBET

D'habitude ce sont les ogres américains qui dévorent les petits poucets français. Pour une fois, les rôles sont renversés puisque les Zéditions du Yeti viennent de se payer West End Games. On se souvient que l'éditeur de *Star Wars* a fait faillite l'année dernière. Pour essayer de sauver ce qui pouvait l'être, WEG et les jeunes frenchies du Yeti se sont associés pour créer une nouvelle société, baptisée elle aussi West End Games, qui a racheté à papa WEG les propriétés intellectuelles et les marques. En d'autres termes, WEG junior a le droit de ressortir des jeux comme *Junta*, *Paranoïa*, etc. La nouvelle entité est en phase de négociation pour essayer de récupérer certaines licences qui appartenaient à WEG senior, mais il semble que *Star Wars* ne fasse pas partie des priorités : trop cher... Les jeux de création française de Yeti comme *Zôon* (voir p. 91) paraîtront simultanément aux États-Unis via le nouveau WEG, et vice versa. On peut ainsi espérer voir *Kings and Things* en v.f. pour Noël, ainsi que plein d'autres bonnes choses.

L'Œil sur eux

Ça s'agite du côté d'Hexagonal. Pour la fin de l'année, se profile en v.f. la deuxième édition des règles standard de *Rolemaster* qui devrait paraître en anglais ces jours-ci (peut-être, avec ICE on ne sait jamais). Le but de cette nouvelle version est de redonner de la souplesse à un jeu qui s'est rigidifié avec le temps. Parce que, expliquent les gens d'ICE, toutes les règles ne sont pas nécessaires, beaucoup sont seulement optionnelles, ce que bon nombre de joueurs ont perdu de vue.
Par ailleurs, Hexagonal travaille à un nouveau système de jeu pour *JRTM*. L'objectif principal de ces nouvelles règles, élaborées avec la bénédiction d'ICE, est de proposer un jeu simple, facilement accessible. La magie sera traitée de manière complètement différente, de façon à respecter — enfin — l'esprit de Tolkien. Mais il va falloir s'armer de patience avant de découvrir ce nouveau jeu puisqu'il n'est prévu que pour 2001, en même temps que le premier volet de l'adaptation cinématographique du *Seigneur des Anneaux* (voir CB n° 117).

Et Jojo le Gangrel fait le coup de la corde à linge à la Cagoule noire...

Il y a parfois des nouvelles qui redonnent espoir au plus fort des moments de doute sur l'avenir du jeu de rôle. Ainsi celle-ci : White Wolf a signé un accord avec la fédération internationale de catch qui autorise les catcheurs au look gothique à utiliser les noms des clans de *Vampire*. Voilà ce que j'appelle une saine initiative, bien faite pour redorer l'image du jeu de rôle. Le responsable de la fédé est content lui aussi et déclare : « L'adjonction de noms issus du jeu *Vampire*, particulièrement Gangrel, ajoute à la profondeur et à la richesse de notre écurie de personnages. » On ne sait toujours pas si le jeu de rôle c'est de l'art, mais apparemment c'est pas du mou de veau !

L'ANTITHÈSE À RAÔUL

Parmi les petits jeux délicieux qui fleurissent sur le net, mention spéciale à *René*, le jeu de rôle dans le monde tellement romantique de François René de Chateaubriand. Les personnages sont définis par trois caractéristiques : Rage, Désespoir, Vieillesse ennemie, et 1d10/2 problèmes (puritain, chauve, joue du piano...). Ils luttent en permanence contre leur pire ennemi, l'Ennui, et parfois, lorsque leur score de Désespoir descend à 10, ils sont emportés par un accès de joie, heureusement de courte durée... Ah !, l'ineffable bonheur du jeu de rôle...
<www.multimania.com/dagon/rrpg.htm>

JAUNE EST LA SIXIÈME COULEUR

Wizards promet que les règles remaniées de la sixième édition de *Magic* fluidifient le jeu et ne retirent rien à son potentiel stratégique. Si vous voulez vérifier avant la sortie officielle (mi-avril), vous trouverez les règles complètes sur le <www.mtgnews.com>. Fluide ou pas, *Magic* continue à faire des ravages, particulièrement au Japon où un tournoi a récemment attiré 2500 joueurs. Le succès du jeu là-bas est tel que c'est à Yokohama, et non pas à Seattle, que se déroulera le prochain championnat du monde, du 3 au 8 août. Wizards n'est pas du genre à brider l'intérêt des fans japonais pour le jeu...



FIGURINECRAFT

Fans de *Warcraft* et de *Starcraft*, réjouissez-vous, Blizzard pense très fort à vous. La preuve : ces figurines qui représentent les principales races du jeu. Si vous avez *Brood War* et internet, vous pourrez aussi participer, à partir du 1er avril, à un tournoi Starcraft sur <htt://battle.net> doté de plus de 100 000 francs de prix.

Les



week-ends dans les clubs de la région, dans les conventions. On a même organisé une séance de dédicaces, une vente aux enchères... Bref, on s'y croyait.
On était tellement à fond dedans qu'on en a vendu une centaine dès le premier mois. On a fait un deuxième tirage, puis une extension, et deux ans après on ressortait un condensé des deux, en tentant d'améliorer la présentation, la diffusion, le prix de revient... »

Faire soi-même son jeu de rôle permet de travailler sans contraintes, pour le plaisir de ceux qui le font et de leur groupe de joueurs. Une diffusion restreinte autorise toutes les audaces (originalité déroutante, naïveté ou élitisme revendiqués, plagiat éhonté). Mieux qu'un discours théorique, voici les récits de quelques créateurs. Seuls ou avec l'aide d'un fanzine établi, sur le papier ou sur le Net, ils ont eu la révélation et se sont mis à créer...

Les enfants du papier

Créer un jeu pour soi-même reste une entreprise pas trop titanesque, dans la mesure où on peut se contenter de notes. En revanche, rédiger clairement ses concepts pour que d'autres puissent les comprendre, les apprécier, les utiliser, est une autre paire de manches, et demande une sacrée motivation.

Aubert Bonneau, auteur de *Bernard & Jean*

« À la tête d'un fanzine et d'un club de jeu de rôle, je côtoyais pas mal de monde aimant écrire et dessiner. Un jour, j'ai écrit un scénar à la con pendant un cours de maths à la con. Avec un ami, on était morts de rire. On s'est dit qu'on allait créer un univers autour. Peu après, avec deux autres amis, on se lançait dans l'aventure. Ce fut long. Il y eut beaucoup d'échanges de courriers. Je centralisais le texte et les illustrations, on se réunissait pour mettre au point les trucs qu'on trouvait pas super, et la plupart du temps c'est moi qui sabrait. (Il faut bien un chef, non ?). J'ai tout écrit à la main, en faisant la mise en page en même temps, sans ordinateur. Pas facile... En parallèle, j'ai dû faire une dizaine de boutiques avant de trouver les photocopies au meilleur prix. Ensuite, lorsqu'on a eu le premier exemplaire en main, on a ouvert le champagne (je crois me souvenir que c'était de la bière, en fait).
Ensuite est venu le moment douloureux des ventes. Nous avions trouvé deux points de vente, un bouquiniste et une boutique de jeux de rôle, obtenu le soutien de *Casus Belli* et une interview sur une radio estudiantine. Il a fallu passer nos

Le jeu

Bernard & Jean est un univers pour *Simulacres*, cocktail entre *Starsky & Hutch* et *Le gendarme de Saint-Tropez* (mais en moins classe, plutôt le gendarme de Ploufignac-sur-Trou). Bref, c'est l'ancêtre de *Raoul, le jeu qui sent sous les bras*. *B&J* est épuisé depuis belle lurette, mais Aubert Bonneau peut être joint à l'adresse e-mail suivante :
< abonneau@nordnet.fr >

Rémi Severac, auteur de *Lycéenne*

« En 1996, j'éditais encore le zine *Entropix*, avec Word 6 et deux imprimantes. On jouait une campagne de *Bitume*, un jeu certes plein d'humour, mais assez violent. Comme j'avais fait jouer à ma cousine Anne des scénarios tout aussi violents sur d'autres jeux, c'est elle qui a eu l'idée de créer un petit jeu maison dans lequel, au lieu du combat et de l'action, le cœur des scénars serait la psychologie et les sentiments des personnages : ainsi est né *Lycéenne*.
Je ne pensais pas un seul instant avoir du succès avec ce concept. Nous l'avons fait d'abord parce qu'il n'existait rien de semblable *a priori*. Ensuite parce qu'axer le jeu sur les sentiments permettait de jouer autrement : ce côté expérimental nous attirait. Le but était d'initier les filles avec un jeu cool, pas violent, dans un univers qu'elles connaissaient, d'où un gain de temps. Après un test concluant, nous en

jeux faits maison

Juste ils l'ont fait !

avons tiré une dizaine d'exemplaires (ce qu'on espérait vendre), dont un fut envoyé à *Casus Belli*. Dans les quinze jours qui ont suivi la parution de *Casus*, tout est parti et on a eu quelques commandes supplémentaires. Il a fallu en retirer. En un an, on en avait vendu une quarantaine, presque tous par correspondance, grâce à l'enthousiasme d'une poignée de personnes disséminées un peu partout en France, qui l'avaient fait connaître dans de petits cercles de joueurs. Un peu surpris, on a décidé de créer des suppléments, en demandant aux acheteurs quelle forme ils préféraient. Ainsi est né le fanzine *Antisèche*, en 1997. Il propose des aides de jeux, des scénarios, des nouvelles, etc. Paraissant deux fois par an, il en est aujourd'hui à son 7e numéro, tiré à 60 exemplaires, autant que de jeux vendus (les stocks sont épuisés !).

Notre jeu reste artisanal. Depuis que nous avons un site Internet, nous n'en avons vendu que deux de plus. Je pense que nous avons fait le plein des gens susceptibles d'être intéressés, et nous manquons de temps pour nous en occuper.

Ce qui nous a poussé à franchir le pas ? L'envie de communiquer. On faisait du fanzinat et avec ce jeu, on ne parlait plus seulement des jeux des autres, mais du nôtre avec d'autres personnes. C'est assez gratifiant de pouvoir dire : « on l'a fait ! ». Cela permet aussi de voir le jeu côté « création », qui n'est pas toujours aisé à maîtriser. Créer un jeu, c'est créer un système dans lequel on se reconnaît et dont on croit pouvoir maîtriser tous les paramètres. Je dis « croit pouvoir » car en réalité, les joueurs s'en emparent et jouent selon leur propre vision du jeu. C'est ce qui le fait vivre, mais paradoxalement, ce qui finit par le rendre étranger à ceux qui l'ont conçu. Et ça, c'est vraiment surprenant lorsqu'on est un des concepteurs. »

Le jeu

Lycéenne est un jeu de rôle où les personnages sont des adolescentes plutôt romantiques. L'influence de certains « animes » se mêle au quotidien du lycée que l'on connaît pour lui donner un petit côté romanesque. Contacter l'auteur : < **remi-severac@wanadoo.fr** >, et son site est à < **http://perso.wanadoo.fr/kadnax/pagly1.htm** >.

Mathieu Philippe, auteur de *Créatures*

« Pour moi, l'ennui avec les jeux commerciaux, c'est que malgré un background souvent intéressant et un univers souvent captivant, ce sont des thèmes répétitifs (combien de jeux d'heroic fantasy, par exemple !). Et les règles sont souvent trop denses à mon goût, avec des combats longs et fastidieux et des feuilles de personnages à rallonge...

Les jeux

- *Créatures* se situe dans la lignée de *L'appel de Cthulhu* où des sociétés secrètes tentent de réincarner de vieux démons.
- *Royaumes du Chaos* parle des enfers et des démons.

Le système de jeu est simple et commun à la plupart de mes créations, sauf pour *Créatures*, où il est beaucoup plus compliqué, afin de rendre le monde de la nuit plus réaliste. Contacter l'auteur : < **amazone.queen@wanadoo.fr** >.

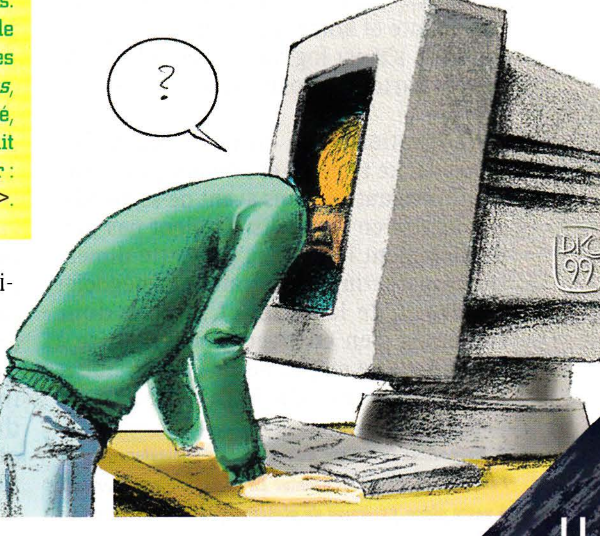
Mes jeux portent sur des sujets originaux, avec des règles simplifiées, basiques. Et je m'attelle à créer des jeux de rôle « jetables » ! À partir de règles de base facilement adaptables, on peut écrire des scénarios pour ne jouer qu'une fois sur des tas de sujets (reprises de films, de jeux, de livres, etc.). Si c'était édité dans un circuit « pro », on achèterait d'abord le livre des règles, puis les extensions, comme pour des jeux vidéos ou *Magic : L'Assemblée* !

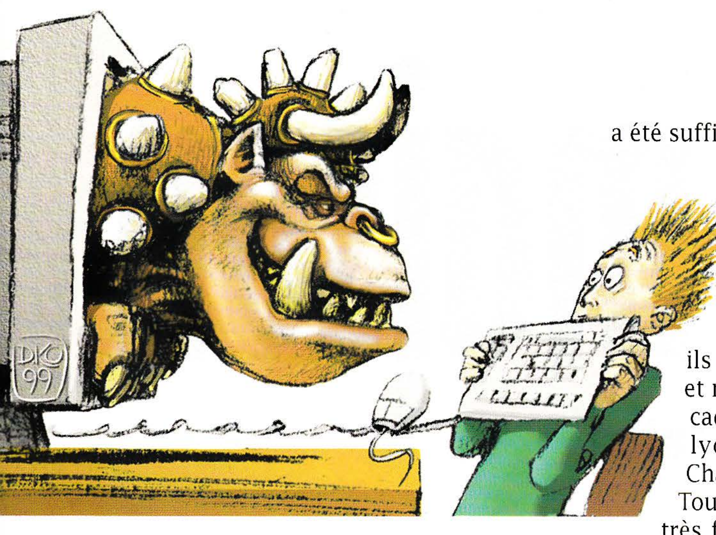
Je ne crée pas mes jeux pour les faire éditer, mais pour satisfaire le plaisir des rôlistes, comme je suis moi-même heureux de voir des jeux de rôle « maison » sur Internet. »

Charles Trecourt, co-auteur d'*Akÿnaé*

Charles Trecourt avait déjà développé des univers « sans que cela soit toujours une réussite », et se dit « surpris de voir que pour *Akÿnaé* tout s'est bien enchaîné ». Le jeu est né il y a deux ans de la volonté de développer un univers pour *AD&D* avec un ami qui finalement n'a pas pu s'investir. Peu attiré par *AD&D*, Charles a finalement développé un jeu complet. En un mois et demi de travail intensif, l'essentiel était écrit. Depuis, il peaufine et développe background et scénarios. Il espère maintenant commercialiser son jeu, soit à compte d'auteur, soit en le proposant à un éditeur.

Concernant l'inspiration, Charles revendique la méthode du « shaker » : sa principale motivation pour créer un jeu vient du fait qu'un certain nombre de thèmes qui l'intéressent existent séparément dans divers produits professionnels. ▷





a été suffisant pour déboucher sur près de 70 commandes échelonnées entre 1993 (environ) et 1997. Matériellement, Jérôme précise que l'équipe a une dette envers le lycée qui à l'époque leur a fourni toute l'assistance dont ils avaient besoin (informatique et reprographie gratuites dans le cadre du club de jeux de rôle du lycée Claude Lebois de Saint-Chamond).
Tous revendiquent une affection très forte pour le jeu à travers les bons souvenirs accumulés au cours de cette véritable « aventure ». Mais *Les Chevaliers du Zodiaque* n'a pas été suivi de suppléments, car l'auteur n'a jamais été motivé par un suivi « officiel », malgré des courriers enthousiastes des personnes s'étant procuré le jeu.

Avec l'envie de combiner différemment ces éléments, et il tente d'innover en imaginant des variations sur des bases classiques.

Le jeu

Akÿnaé prend place dans un monde magique et plat, régi par des puissances surnaturelles. Durant sa genèse, un bouleversement a déséquilibré les cycles naturels.
Selon les grandes puissances dominantes du moment, les saisons tendent à se succéder à un rythme infernal ou au contraire à durer trop longtemps. Un vingtaine de peuples tentent de prospérer face à d'ancestrales Créatures, fils et filles des esprits primitifs.
La création des personnages intègre des aspects liés au background magique du jeu.
Le système est modérément simulationiste.
Charles Trecourt, 3 rue de Nazareth, 69003 Lyon.

Jérôme Blachon, co-auteur des *Chevaliers du Zodiaque*

Le thème peut faire sourire les joueurs vétérans (1), mais il faut savoir que c'est un jeu de lycéens : 4 livrets, 600 pages au total, le tout tapé sur un vieux MO-5. Les règles sont très fouillées. Jérôme n'a apporté que quelques touches personnelles à l'ensemble (l'auteur principal étant Alexandre Montheillet). Jérôme a essayé de mener des parties, mais il juge l'expérience peu concluante et admet implicitement que le système, s'il est logique, cohérent et solide, est surtout en osmose avec son créateur.
La motivation, c'est qu'aucun jeu n'était prévu sur ce thème. Les auteurs l'ont développé pendant cinq ans avant de se décider à le mettre en vente. Ils n'étaient pas particulièrement intéressés par cette dimension « marketing » (il aurait fallu négocier les droits de la série) et se sont donc contentés d'en envoyer un exemplaire à *Casus Belli*. Le magazine en a dit quelques mots dans la rubrique Nouveautés, ce qui

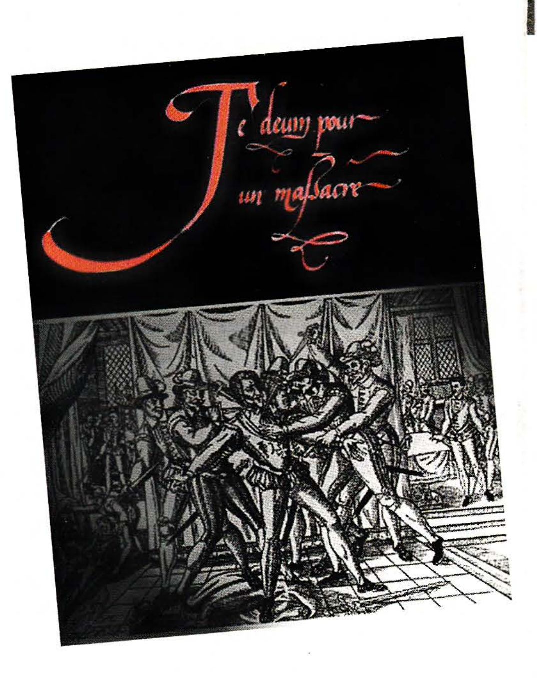
Le jeu

Le jeu reprend et développe l'univers du manga diffusé à la télé à la fin des années 1980, *Les Chevaliers du Zodiaque*.
Les personnages sont des. . Chevaliers, bien sûr, dont l'identité est rattachée à une force cosmique, une constellation ou une figure des mythologies grecques et nordiques. L'époque du jeu est un futur proche, post-cataclysmique. Les civilisations ont régressé et s'en remettent aux diverses confréries de Chevaliers, qui sont un peu les guides spirituels de la nouvelle humanité.
Le jeu est clairement orienté action et les règles de combat sont ultradétaillées (« Rolemaster puissance 10 », précise Jérôme avec le sourire).
Contacter Jerôme Blachon : 10 rue Casimir Perier, 69002 Lyon.

Les fils du Net

Te deum pour un massacre

Nous n'avons malheureusement pas pu joindre l'auteur de *Te deum pour un massacre*, ce qui n'est pas une raison pour ne pas mentionner ce jeu.
Très complet, notamment en ce qui concerne la création de personnages, TDM offre la possibilité de faire évoluer ses héros en pleine période des guerres de religion de la fin du XVIe siècle. Le jeu est sans cesse complété par ses auteurs, Lætitia et Jean-Philippe Jaworski.
< **http://services.worldnet.net/ljworski** >.
Voir notre Coup d'œil p. 22 du n° 117.



Encore un coup d'Internet...

Les jeux de rôle maison, destinés à un groupe restreint de joueurs, existent depuis l'aube du jeu de rôle. *Tunnels & Trolls* a suivi la naissance de *Dungeons & Dragons* de quelques mois, au début sans autre but que de « faire jouer les potes ».
Leur existence restait le plus souvent fort discrète. D'ailleurs, à quoi bon mettre ces projets en forme ? Leurs chances d'être connus hors d'un cercle de copains restaient hypothétiques.
La démocratisation récente d'Internet a inversé le problème : une fraction grandissante du public préfère désormais arpenter virtuellement le monde du jeu plutôt que faire la route jusqu'à la boutique ou le club les plus proches. Du coup, les éditeurs en place se mettent les uns après les autres sur le Net (Steve Jackson fut un des pionniers).
Or, vu le temps de chargement des images et les disparités informatiques entre utilisateurs, les « pros » ne peuvent guère utiliser certains atouts, comme leur savoir-faire en matière de graphisme ou leurs centaines d'illustrations disponibles. Une page trop riche est une page trop longue à charger, qui fait fuir l'internaute autre que passionné. À l'inverse, une petite formation autodidacte et un investissement mineur permettent à qui veut de créer un site ayant de la gueule, afin de mettre ses œuvres à disposition des amateurs, et d'en faire la publicité via les forums de discussion. Cette révolution fait évidemment le bonheur des auteurs de jeux maison.

---

1. *Ndlr : Avec le million huit cent mille spectateurs de l'émission* Génération Albator *en décembre sur France 3, à votre place, j'éviterai de plaisanter là-dessus en public.*

Denis Pouchain, alias Denix, auteur d'*Epix*

« J'ai découvert les jeux de rôle amateur par Internet. En boutique, on n'est pas sûr de la qualité, ni d'accrocher, et en plus c'est payant. Sur Internet, au contraire, tout ou presque est gratuit (2) et surtout consultable afin d'avoir un premier aperçu. Certains sites d'éditeurs comme Talsorian (le système Fuzion) et Steve Jackson (*GURPS*) adoptent aussi cette démarche et proposent de télécharger une version « light » de leurs jeux.

Au départ, je maîtrisais *Rolemaster* et j'ai cherché du background sur Internet. J'ai ainsi découvert que certains sites proposaient des règles alternatives ou simplifiées.

Puis j'ai eu envie de créer mes propres mondes et j'ai trouvé sur Internet des gens qui en proposaient, ou fournissaient de l'aide. Petit à petit, j'ai compilé ces sites d'amateurs, en priorité les œuvres entières (règles et mondes).

On se rend alors vite compte qu'il y a de tout. De la petite production sans intérêt à la machine bien rodée qui fait l'unanimité et défie les jeux du commerce.

Bref, vu la masse d'infos dont je disposais à la fin de cette époque, j'ai décidé d'en faire profiter tout le monde et j'ai créé un site les regroupant tous :

< http://altern.org/worlds >.

Parallèlement, j'ai décidé de créer mon propre jeu. Aucune des règles du marché ne me convenait : trop simulationiste ou pas assez, ou bien trop lente et lourde ; bref je me suis lancé.

Il m'a fallut trois ans et *Epix* est né. Je dois avouer que l'on ressort de là différent. On a une autre estime de soi, du fait d'y être parvenu, car en trois ans on passe forcément par une phase de découragement. Et après ? Maintenant, je prépare un multivers pour *Epix*, Lumaya, qui est également à disposition sur le site d'*Epix* :

< http://epix.citeweb.net >.

Ces expériences m'ont montré les avantages mais aussi deux inconvénients de la mise à disposition d'un jeu sur Internet. D'une part, beaucoup de personnes mettent leur jeu à disposition pendant leurs études et sur le serveur de leur école. Dès qu'il rentrent dans la vie active, plus de nouvelles, le jeu disparaît de la circulation.

D'autre part, cela permet à nombre de personnes de découvrir ce jeu... mais aussi de le copier ou s'en inspirer impunément ! On éprouve un certain désarroi en lançant son « bébé » dans la nature et en voyant l'accueil qui lui est réservé, la plupart du temps froid ou indifférent. Les seuls qui viennent visiter le site sont d'autres créateurs cherchant l'inspiration ou la bonne idée qui leur manque. Peu adopteront le jeu et s'en serviront.

Mais Internet, c'est aussi un moyen de diffusion ultrarapide et gratuit. Le jeu devient vite connu, chose qui est infiniment plus difficile quand la diffusion « papier » ne se fait que dans quelques boutiques et dans une seule ville.

Autre avantage d'Internet, la communication. Tout le monde peut contacter l'auteur d'un jeu pour en discuter, et peut même s'insérer dans le processus de création. C'est le cas pour Lumaya, où plusieurs personnes m'aident dans le développement.

En conclusion, avec le recul et malgré les obstacles, je pense qu'il ne faut pas avoir peur de se lancer. Quand on y arrive, on en sort forcément grandi et y a pas à dire, ça flatte l'ego. »

2. Ndlr : ***Ce mot « gratuit » signifie en fait « après avoir payé les fournisseurs d'accès, les télécoms, les fabricants d'ordinateurs, d'imprimantes, de papier et d'encre ». Bref, seul l'auteur ne gagne pas d'argent avec le jeu. En fait, remarque Denix, il est vraiment gratuit si vous avez déjà l'ordinateur et ce qui va avec. Mais pour ceux qui n'ont ni accès à Internet, ni copain équipé, ils sont simplement « inaccessibles », sauf lorsque l'auteur fait la démarche d'en proposer aussi une version papier et de signaler son existence aux magazines.***

Le jeu

Epix est un système de jeu multigenres dont les règles tentent d'allier réalisme et rapidité de jeu. Lumaya, un multivers original, est en cours de développement. Contacter l'auteur : **< denix@wanadoo.fr >**.

Vampiloup, auteur d'*Image*

« Pourquoi va-t-on chercher un jeu sur le Net ? Des discussions que j'ai pu avoir ou suivre, je retire ces raisons :

- La première est le prix. Le jeu de rôle gratuit, par essence, est gratuit.
- La deuxième est l'obtention immédiate. Pas besoin d'aller en boutique, toujours trop loin.
- La troisième est un thème, un monde ou des règles originales. Les jeux commerciaux sont trop bateaux.
- La quatrième est la proximité de l'auteur. Pas compris ? Vous pouvez avoir la solution par Dieu lui-même, en quelques jours, voire en quelques heures.

Il y en a d'autres, certainement, comme le plaisir, pour le MJ, de maîtriser un jeu de rôle dont ses joueurs n'ont jamais entendu parler. Sans parler du simple plaisir de lecture qu'offre un monde de jeu de rôle décrit sur le Net (allez donc bouquiner en boutique, pour voir...)

Le jeu

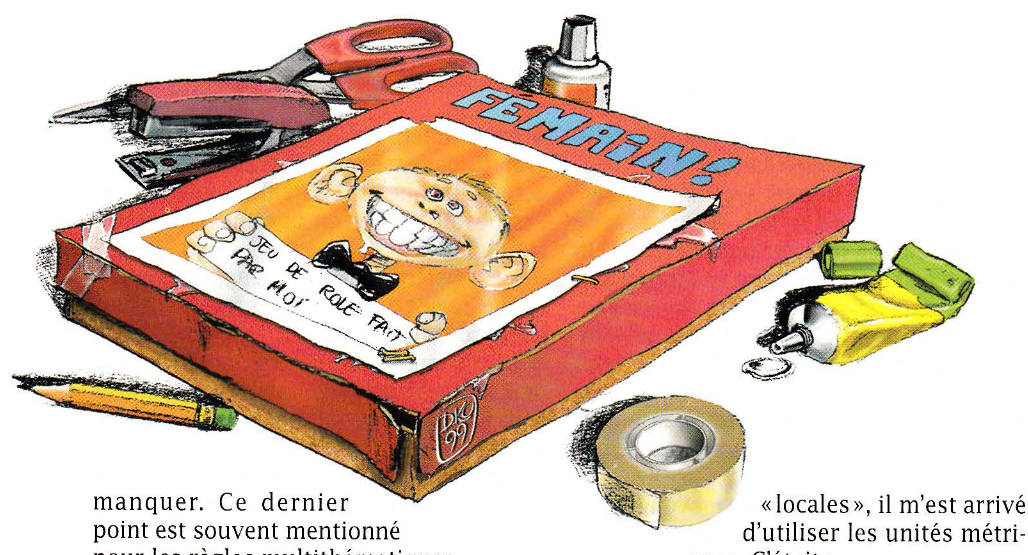
Image. Imaginez un monde immense, possédant la forme d'une lentille de plusieurs centaines de milliers de kilomètres de long comme de large. Un monde où la pesanteur décroît si lentement qu'il est possible pour un oiseau de voler jusqu'à la lune. Un mélange de gigantesques océans et de continents recouverts d'arbres de plusieurs centaines de mètres de haut. Une forêt où toutes les espèces animales ont donné naissance à une race intelligente. Un monde où la magie et la science seraient alliées, où les dieux seraient malfaisants et où les démones porteraient un bikini (voire pas de kini du tout). Un monde où les loups ont fondé une civilisation ressemblant à ce qu'aurait été notre XIX[e] siècle pour un incurable romantique.

On trouve de tout dans les jeux gratuits. Il y a des jeux d'une personne et des jeux d'associations. Des jeux faits petit à petit, selon l'envie ou le temps. Des jeux qui ont été commerciaux. Des jeux où ce sont visiblement les règles qui intéressent l'auteur. D'autres où c'est le monde. Il y a les jeux, les règles et les mondes entièrement originaux et ceux basés sur un jeu déjà existant. Il y a les jeux mis en page avec talent et d'autres un peu n'importe comment, illustrés ou non. Tout jeu gratuit est un joyeux mélange de tout ça.

Quel plaisir et quel intérêt de créer un jeu amateur ? Le plaisir est évident, c'est celui de la création. Ce que l'on crée est. Cela existe. Entre savoir que d'autres déambulent sur mes terres et concevoir l'Histoire et les histoires d'un pays sorti de mon imagination, je ne saurais dire ce qui, personnellement, me plaît le plus.

L'intérêt peut n'entrer aucunement en ligne de compte, balayé par le plaisir. On peut aussi vouloir proposer quelque chose que l'on pense





manquer. Ce dernier point est souvent mentionné pour les règles multithématiques.
L'an dernier, j'ai entrepris de recenser tous les jeux de rôle gratuits en français que je connaissais. Le résultat s'appelle l'annuaire des jeux de rôle gratuits. Par la suite, des auteurs sont venus d'eux-mêmes me proposer les leurs.
En novembre 1998 vint *Le Quinzième Vampiloup*, une feuille d'information ayant pour vocation de relier les auteurs de jeux de rôle gratuits et leurs joueurs.
On peut les lire en ligne sur mon site. On y trouve des nouvelles, des annonces, des conseils... < **http://www.chez.com/furry/** >.

CONSEILS PRATIQUES

Les conseils qui suivent sont de Vampiloup. Tout y est...

Le b, a, ba

- Le conseil de base: ne pas faire un jeu de rôle pour faire un jeu de rôle.
- Si vous n'avez aucune imagination, mieux vaut vous contenter de proposer de nouvelles règles (elles ont intérêt à être bonnes). Une bonne idée est de créer des règles pour le monde d'un autre jeu gratuit. Son auteur ne refusera pas (enfin, s'il y réfléchit deux secondes). On peut aussi s'associer avec un «créatif».
- Si vous n'avez aucun goût pour les règles, proposez un monde.
- Ne vous préoccupez pas de la mode du moment, que ce soit pour le système ou pour le monde.
- Évitez de créer votre monde en copiant celui d'un autre jeu de rôle existant, qu'il soit gratuit ou commercial.
- Il ne faut pas se forcer. On ne fait jamais rien de bon si l'on ne le veut pas d'abord. Tant pis si la création d'une règle prend trois mois.
- Il ne faut pas imposer sa création à ses joueurs habituels, surtout si c'est pour la tester. C'est la meilleure façon pour les dégoûter... de vous.
- Chasser les phôtes. Dès qu'on en voit une, on la corrige (sinon on l'oublie).
- Chasser les incohérences, par exemple une ville appelée d'une manière dans un texte et autrement dans un autre. Dans *Image*, alors que les unités de mesure sont «locales», il m'est arrivé d'utiliser les unités métriques. C'était une erreur.
- Les dessins sont toujours un «plus», à condition de vraiment représenter le jeu. Piquer un dessin de dragon dans un livre sans se préoccuper de savoir s'il correspond à un dragon présent dans le jeu est une idiotie.
- Les cartes de village, d'auberge ou même de ville ne sont pas nécessaires. En revanche, il est toujours agréable d'avoir une carte de la région traitée.

Conseils spécial Net et site personnel

- La pagination est différente selon que le jeu est consultable sur le Net ou imprimable. Quoi qu'en disent les intégristes du «vrai HTML», on ne crée pas un texte destiné à être lu sur un écran comme s'il devait être trouvé dans un livre en papier. En particulier, le bicolonnage est à proscrire.
- Une archive contenant l'ensemble du jeu n'est pas une mauvaise idée, à condition d'arranger les pages (enlever les liens externes, par exemple) et d'y inclure les graphismes (en particulier les fonds de page).
- Ne pas être trop lourd avec les «copyrights» et autres menaces dignes d'un industriel du logiciel. L'intérêt est que des internautes fassent des pages sur votre jeu de rôle. De toute façon, en droit français, la publication vaut copyright.
- Indiquer, sur une page bien en vue (personnellement, c'est carrément la page-mère de mon site principal), les nouveautés et modifications au fur et à mesure qu'elles arrivent. En plus de renseigner les habitués, cela peut «attraper» un passant. Une page spéciale «quoi de neuf» est une idiotie, car personne ne la lit jamais.
- Annoncer le jeu et des grosses nouveautés sur le newsgroup dédié <fr.rec.jeux.jdr> n'est pas une mauvaise idée. De toutes manières, il ne faut pas rester dans son coin.
- Toujours répondre aux questions, et avec le sourire s'il vous plaît.
- Dans ses pages HTML, ne pas utiliser de commandes spécifiques à la dernière génération de butineurs.
- Toujours faire en sorte que les visiteurs puissent remonter instantanément aux différentes pages d'index (d'où l'intérêt des frames).

Conseils pour une édition papier

On peut encore imaginer de fabriquer un jeu sur papier. L'important est de ne pas y laisser sa chemise.

- La diffusion à toutes les chances d'être comprise entre 60 et 200 exemplaires sur des mois. Préférez donc la photocopie (recto-verso) en cherchant le meilleur prix.
- Pour un jeu très fin, imprimer sur format A3 et agrafer au centre est assez élégant (faites très attention à la position des pages sur vos originaux!). Pour un jeu plus épais, les reliures à «boudins» sont pratiques à l'usage. Pour les gros jeux (200 pages), les reliures thermocollées fonctionnent bien, et donnent un look assez sérieux. Pour les très gros jeux, le classeur est nécessaire, protège bien, mais grève le prix de revient et d'envoi.
- Préparez toujours deux exemplaires reliés d'avance. Un acheteur n'appréciera pas d'attendre que vous ayez le temps de vous en occuper.
- Calculez bien votre coût. Pour un jeu amateur, moyennement présenté mais intéressant, un joueur standard semble prêt à mettre autour de 60 F. À 0,20 F la copie, ça nous fait environ 200 pages pour 40 F, plus la reliure, plus les frais d'envoi ou la petite marge de la boutique. Si vous voulez être lisible, écrivez en corps 10, avec pas mal de titres et d'intertitres pour s'y retrouver, et des illustration ou des blancs pour respirer. En gros, il tient 5 à 6000 signes par page, donc tout (règles, tables, fiches, background, scénarios) doit tenir en 1 million de caractères. C'est un maximum; 700 000, c'est mieux, mais ça s'atteint vite!
- N'oubliez pas de présenter brièvement votre jeu avant d'attaquer les règles ou le background («*Chapi chapo JdR* est un jeu sur la conquête du monde actuel par des êtres sortant des postes de télévision. Les joueurs vont incarner des humains sans défense tentant de s'allier contre ce péril...»)
- Diffusez plutôt par correspondance et dans les boutiques où l'on vous connaît. Les temps sont durs, et une boutique lointaine peut oublier de vous payer durant de longs mois... ou fermer.
- Si vous êtes dans une boutique sympa, réalisez une petite affichette (votre jeu est en général dans un coin sombre, avec d'autre publications amateurs).
- Pensez à mettre vos coordonnées en page de garde. Quelqu'un peut vouloir vous contacter.
- Si vous êtes parano (il est désagréable de voir des passages entiers de votre jeu repris par un autre), vous pouvez vous envoyer à vous-même votre jeu en recommandé et dans une enveloppe impossible à ouvrir sans la déchirer. En cas de contestation, vous ouvrirez votre enveloppe, qui portera le cachet de la poste, devant des témoins dignes de foi, ce qui vous permettra d'affirmer que votre texte est antérieur à la copie.

Témoignages recueillis avec le concours d'Aubert Bonneau, de Grégory Molle et de Jerôme Darmont et tronçonnés (bande de passionnants bavards!) par Didier Guiserix; illustration: David Cochard et extraits des jeux

Les 25 ans de

***En 1974, Gary Gygax et Dave Arneson inventent et commercialisent* Dungeons & Dragons. *Le jeu de rôle était né ! Plutôt que de vous présenter un historique bavard et nostalgique de l'Ancêtre, suivez-nous à travers ce joyeux fourre-tout, et souhaitons ensemble un bon anniversaire* à Donjon.**

Ce que D&D / TSR a inventé :

Le jeu de rôle

Bon je sais, déjà en 1920-30, ma grand-tante et mon grand-oncle jouaient le rôle de deux personnages dans une histoire inventée au fur et à mesure par mon grand-père. Et ils n'étaient sans doute pas les seuls gamins à faire ça. De tas de gens m'ont raconté des histoires similaires. Mais ils n'avaient pensé à utiliser ni des caractéristiques ni des règles de simulation. Depuis Dave et Gary, d'autres systèmes et d'autres caractéristiques ont été « inventés », mais la base même du jeu de rôle n'a pas vraiment bougé (quoi qu'en disent certains). Sans ces deux-là, le jeu de rôle aurait peut-être été inventé, mais rien n'est moins sûr ! Qu'ils en soient donc remerciés à tout jamais.



Les alignements

Si vous ne jouez pas à *Donj'*, vous ne pouvez pas comprendre ! Si vous êtes Loyal Bon, vous jouerez Mère Teresa (mais avec une grosse épée si vous voulez) et si vous êtes Chaotique Mauvais vous serez un nouveau Caligula. Et si ces deux-là se retrouvent dans le même groupe d'aventuriers ? Hum… vous avez compris !

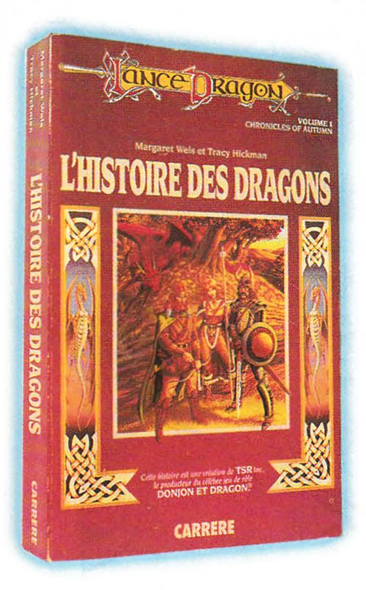
Donj'



L'argos

Les romans de jeu de rôle

Malgré ce que croient certains joueurs, Lovecraft n'a pas écrit des romans d'après le jeu de rôle *L'appel de Cthulhu*. *DragonLance* a été le premier univers de rôle à être décliné en version littéraire. Bon, dans le premier volume, l'écriture est laborieuse et on « entend rouler les dés » ; mais tous les écrivains de ce genre de littérature ont fait des progrès depuis.



Ce que D&D / TSR a peut-être bien inventé :

Les monstres ridicules ?

Si le Beholder (Tyrannœil) gagne haut les tentacules, il n'est pas le seul (avez-vous déjà rencontré un Argos ?). Et que pensez-vous du terrifiant Vampire Petit Homme (qui ne peut plus manger de tarte aux pommes), ou encore du Froghemoth ?

Le plus grand retard de parution pour un scénario ?

En 1979 paraissait le module *T1 : The Village of Homlet*. Il annonçait la sortie imminente de sa suite, *The Temple of Elemental Evil*, qui paraîtra en fait en... 1985.



Illustrations © TSR



Le Froghemoth

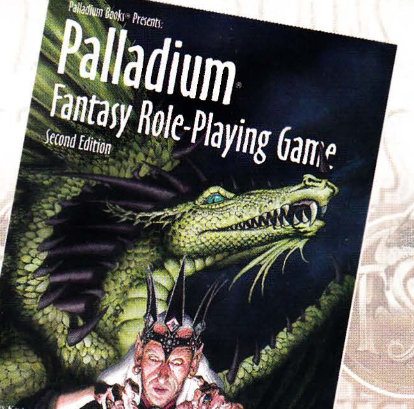
Ce que D&D / TSR n'a pas inventé :

Les dés bizarres (4, 8, 12 et 20 faces)

Les Grecs utilisaient déjà ces formes en géométrie. Mais soyons francs, à part quelques universitaires, personne n'avait jamais vu ces drôles de dés !

La couverture souple

Dans la préface de la 2e édition de *Palladium Roleplaying Game*, Kevin Siembieda nous informe que c'est lui qui, le premier, a édité un jeu de rôle à couverture souple, alors que tous les autres éditeurs faisaient dans la couverture dure. Merci Kevin ! Merci !



Le storytelling ?

Avec *DragonLance*, les joueurs interprètent des personnages prétirés à la personnalité complexe. Ceux-ci progressent en expérience selon la ligne de l'intrigue plus qu'en fonction de points d'expérience.





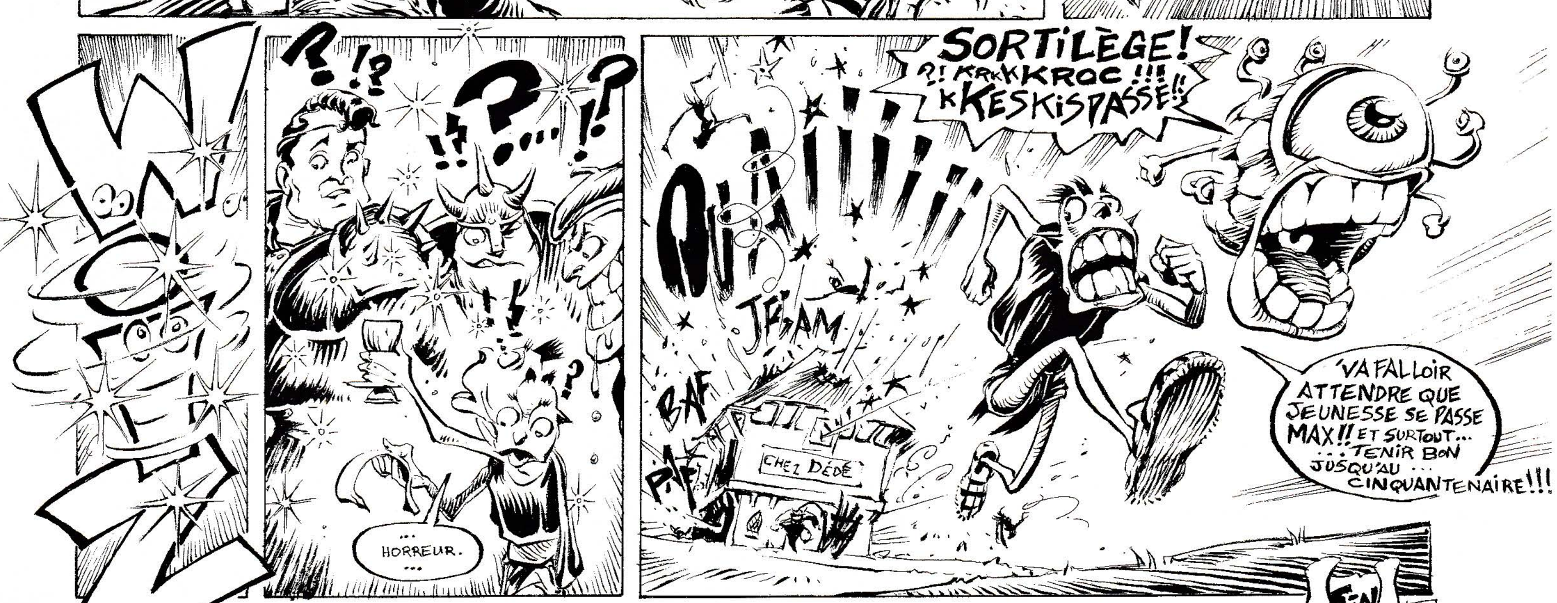












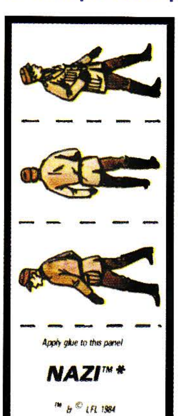
Avec l'aimable autorisation de Bruno Chevalier (pour Kroc) et de François Marcela-Froideval (pour Grosbill).



Et si on faisait autre chose que D&D/AD&D ?

Quand on est le premier des éditeurs de jeu de rôle, on ne veut pas se cantonner à un seul produit. Aujourd'hui, on connaît surtout les déclinaisons d'*AD&D* dans divers univers. Mais TSR a édité un grand nombre de jeux de rôle, presque tous tombés dans l'oubli.
Ce panthéon des oubliés contient :

- **Boot Hill**. Un décor Far West, avec des caractéristiques en pourcentages ! Dans *AD&D*, on trouvait les règles de conversion d'un personnage de *AD&D* à *Boot Hill*, des fois que l'on veuille faire une équipe mixte Billy The Kid/Gandalf !
- **Gamma World**. Un monde post-apocalyptique plein de mutants. Deux éditions, la première très bas de gamme, la seconde beaucoup plus professionnelle.
- **Top Secret**. Le jeu des agents secrets.
- **Gangbusters**. A l'époque des Incorruptibles.
- **Star Frontiers**. Avant *Alternity*, TSR avait déjà tâté du space opera. Ce jeu a été traduit en français ! (Vous vous en souveniez ?)
- **Indiana Jones**. Hé oui, avant West End Games ! Et avec une façon de jouer en scènes et en épisodes plutôt proche de *Star Wars* (tiens donc !). Une anecdote : à force de mettre des mentions ™ sur tous les noms des personnages, le maquettiste en a mis sur les petites figurines en carton. Ainsi, on pouvait faire s'affronter Indiana Jones™ et un méchant Nazi™ (cette marque n'appartient pas à d'autres ?).



- **Buck Rogers**. D'après un personnage de science-fiction plus connu aux États-Unis qu'ici.
- **Marvel Super Heroes**. Avant l'édition Saga, les caractéristiques de *MSH* allaient de Faible à Inhumain en passant par Incroyable ou Monstrueux. Une édition française a été réalisée.
- **Amazing Engine**. Un système universel et simple, des livrets d'univers originaux et complets avec des scénarios, pour un prix modique. Le Graal que nombre d'éditeurs ont cherché : moi-même avec *Simulacres*, Siroz avec *Universom*, SPSR avec *Némésis*. Aucun de nous n'a été Galahad !
- Enfin, d'autres univers eurent droit à quelques adaptations : Conan avec quelques modules, et le monde de Lankhmar.



Ma partie à moi !

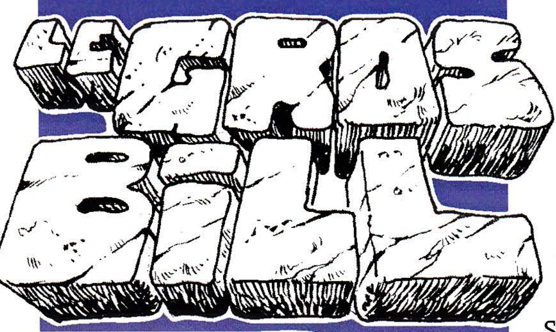
Les joueurs d'*AD&D* ADORENT raconter leurs parties. Et souvent, leurs propos sont un peu ésotériques pour qui ne connaît pas le jeu ! Internet étant un super moyen de poser les questions essentielles de l'existence, voici un témoignage recueilli sur le forum fr.rec.jeux.jdr (avec l'aimable autorisation de l'auteur).
Il résume bien une « certaine » façon de jouer à *AD&D* !

« Salut
Je vais vous raconter une histoire qui m'est arrivée un soir d'hiver en novembre 1998.
Je me rends dans un club de jeux de rôle de ma connaissance et tombe sur une partie de *AD&D*. Oh joie, le jeu que je préfère, je demande à participer. Le maître de donjon accepte et me donne un perso prétiré. OK, pas de problème, mon perso est un firbolg (demi-géant), je me dis : "Aïe, il joue avec des humanoïdes, bon ben on y va." Je regarde le profil du firbolg et décide de jouer le fermier qui va acheter un troupeau de moutons (un firbolg pacifiste), bref l'aventure commence, première rencontre au détour d'un chemin : une hydre. Je dis : "Merde on est foutus !"
– "Pas de problème, répliquent les autres, on s'en charge."
Le prêtre sort son arc (? ? ?) et tire deux flèches, l'hydre est foudroyée (! ! !) : flèche magique 6d8 avec un sort de feu !
Ah bon ! On continue l'aventure. Moi je suis plutôt le petit toutou qui suit le groupe et qui fait "Aaaah, Ooooh" à chaque fois que le groupe rencontre un monstre. Entre-temps j'ai réussi à m'acheter un mouton (il est plus facile de trouver des objets magiques que des moutons) que je nomme Totoche.
Un soir, nous approchons d'un cimetière.
Là un caveau. . Les autres décident d'entrer dans le caveau, moi c'est impossible (je remarque l'air embêté du MD). Les autres s'avancent dans le sombre couloir, moi j'attends dehors avec mon mouton, quand tout à coup Totoche et moi devenons translucides et sommes attirés par une force magique à l'intérieur du caveau. Là je rejoins les autres dans une immense salle, où je redeviens matériel et mon mouton également.
Devant nous, une liche assise sur un trône nous observe. Derrière, un immense chien de l'enfer nous barre la sortie, que faire ? (Je tiens ici à faire une description de mes compagnons : il y a un minotaure, un cornu, deux paladins humains, un voleur, un prêtre.) Les deux paladins ne bronchent pas et réfléchissent : "Est-ce que la liche est d'alignement bon ou mauvais ?" Moi et le prêtre, on ne se pose pas de question : liche c'est Chaotique Mauvais, et on attaque. Le minotaure, le voleur et le magot se dirigent vers le chien. À ce moment l'un des paladins lance Détection de l'alignement sur le chien de l'enfer (magnifique intelligence, ce paladin), la réponse est Chaotique Mauvais (oh ben merde, alors comment cela est-il possible ?). À ce moment-là, le chien décide de souffler un cône de feu : le voleur, le prêtre, Totoche et moi-même sommes transformés en morceaux de charbon. Les autres ont tout de même perdu entre 20 à 30 % de leurs points de vie ; et là le paladin malin dit : "Et si on discutait avec la liche ?" Et, oh miracle !, la liche se révèle être d'alignement Loyal Bon (? ? ?) et décide de nous faire une résurrection sur les morts.
"Pas possible, dit le prêtre, ma religion interdit les résu et les réincarnations."
Le MD emmerdé décide que sa liche va lancer à la place un Souhait majeur (! ! !) pour chaque personne du groupe (même Totoche). Je vous demande donc de bien vouloir me préciser certaines choses :
1er : Les liches peuvent-elles être Loyales Bonnes ? Si oui, est-il possible qu'elles aient comme familier une créature Chaotique Mauvaise ?
2e : Suis-je le seul dans les Royaumes oubliés et même à *AD&D* à avoir un mouton ramené à la vie par un Souhait majeur lancé par une liche Loyale Bonne ? Si oui suis-je en possession d'un mouton sacré ?
Merci. »

Eddy Nazet

PS : Je tiens à préciser que je n'ai plus jamais joué à *AD&D* avec ce MD.

PPS : Quelques précisions :
– La liche n'avait pas lancé de sort ni utilisé d'objet magique pour masquer son alignement.
– Je suis d'accord qu'une liche puisse être d'un autre alignement que Chaotique Mauvais, mais Loyal Bon tout de même faut pas pousser. A mon sens, ça va à l'encontre de ce qu'implique l'alignement ; toutefois je respecte tous les MD qui ne sont pas de mon avis.
– J'ai appris de source sûre que l'un des paladins a en sa possession un anneau de Régénération vampirique, que le cornu se promène avec dix potions de Grands Soins, douze parchemins, deux potions d'Invisibilité majeure, un anneau de Régénération, un anneau de Protection contre le froid, un autre contre le feu, un de Respiration aquatique, une bague de Boule de feu (12 charges), des bracelets CA -5, et un diadème de Traduction. Quant aux autres, ils sont tous équipés d'armes magiques +4 ou +5 intelligentes avec une dizaine de sorts chacune.



(dit : la Samaritaine)



Gros Bill versus Monty Haul

Au tout début du jeu de rôle en France, Gros Bill était le surnom d'un joueur parisien, familier des tables d'*AD&D* où « masterisait » François Marcela-Froideval.
Grand amateur d'objets magiques et « collectionneur/porteur » à la capacité quasi illimitée, il est devenu synonyme d'une certaine catégorie de joueurs en quête de puissance (exhumant jusqu'au moindre petit point de règle). A l'origine, être traité de Gros Bill n'était pas vraiment un compliment.
Aux États-Unis, on appelle ce genre de joueur sous le nom de « Power Gamer ». Mais autant le Français stigmatise le joueur, autant l'Américain trouve cela presque normal.
Par contre, c'est le meneur de jeu semant à foison de fantastiques artefacts et d'étourdissants objets magiques qui est montré du doigt. On désigne les aventures qu'il fait jouer sous le vocable de « Monty Haul » (signifiant à peu près : antichambre du délire).

Du « module » au monde

Chez TSR, les scénarios s'appelaient des modules. Pourquoi pas ! Surtout que certains constituaient des séries, et qu'en enchaînant les différents titres, cela faisait une campagne (bon sang, *D&D* aurait-il inventé non seulement le « porte-monstre-trésor » mais aussi le jeu en campagne ?). C'est d'ailleurs ce qui a longtemps caractérisé *AD&D.* Malgré le monde de Greyhawk, toutes les aventures pouvaient se dérouler n'importe où, dans n'importe quel cadre ! Les divers univers *AD&D* n'existaient pas encore. Voici les plus fameux modules (bon sang ça commence à faire vieux !) :

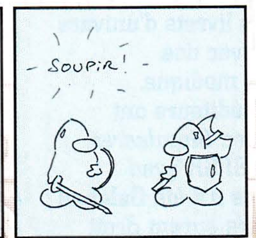


- **A 1-4 Scourge of the Slave Lords.** Une très bonne et longue enquête chez des esclavagistes. Dommage qu'elle se déroule dans un univers où la boule de feu réduit en cendres les volontés de procéder subtilement.
- **GDQ 1-7 Queen of Spiders.** L'archétype de la campagne *AD&D* ! Jouable à la suite des A 1-4, cette série d'aventures pour niveau 8-14 contient la réédition de la série des Géants (G 1-3), de celle des Drows (D 1-3) et se termine par le Q1 (mes joueurs, après huit ans de jeu, ont prudemment décliné le dernier volet, estimant qu'affronter la reine-déesse des Elfes noirs et des araignées dans son propre plan était un peu téméraire !).
- **I 3-5 The Desert of Desolation.** Une campagne de niveau moyen, avec de l'aventure, du souffle, de l'exotisme. C'est mon coup de cœur !
- **Ravenloft.** Une aventure de Laura et Tracy Hickman, avant que Tracy ne réalise *DragonLance* avec Margaret Weiss. Cette aventure deviendra par la suite un univers à part entière ! Un beau « donjon » et un superbe vampire.
- **DragonLance.** Bientôt rééditée, cette série d'une quinzaine d'aventures est du même niveau que les grands classiques façon *Masques de Nyarlathotep.* Mais même si les personnages sont géniaux à jouer (un groupe avec un Kender ne peut jamais se reposer tranquillement), les aventures « blastent » plus que les romans (c'est quand même *AD&D* !). Et bien sûr, cette série donnera naissance à l'univers *AD&D* du même nom.

Monghol & Ghota *par Olivier Bédué*









Pierre Rosenthal ; illustration : Thierry Ségur, Didier Guiserix, Olivier Bédué

Peter

10e niveau



Nous avons rencontré Peter Adkison, le p.-d.g. de Wizards of the Coast, lors d'un de ses récents voyages en France. Rôliste chevronné, il s'est montré enchanté de parler d'autre chose que de Magic, et s'est épanché sur son expérience de joueur et sa vision du jeu de rôle. Assez contrastée...

C.B. : Quand avez-vous commencé à jouer ?
P.A. : J'ai découvert *D&D* en 1978 à Noël. Ma mère m'a donné de l'argent et dit d'aller m'acheter un jeu. J'étais déjà wargameur, mais plutôt que de prendre un autre jeu sur le mur de l'Atlantique, j'ai pris *D&D* auquel je n'ai pas cessé de jouer depuis. Je l'ai acheté, je l'ai emmené à l'école et je l'ai lu. Je crois bien que je n'ai pas compris toutes les règles *(rires)*. Je n'ai eu l'occasion d'y jouer que six mois plus tard. Je pense d'ailleurs ne pas être un très bon joueur parce que je suis trop habitué à maîtriser, ce qui est un état d'esprit différent.

C.B. : Étiez-vous déjà amateur de fantasy ?
P.A. : Je ne connaissais pas grand-chose à la fantasy. J'avais entendu parler de *D&D* avant 78, mais cela ne m'avait pas semblé très intéressant. C'est la lecture de Tolkien durant l'été 77 qui m'a fait changer d'avis : c'est une œuvre tellement extraordinaire ! Ce n'est qu'à partir de ce moment-là que je suis devenu accro à la fantasy.

C.B. : Vous jouiez les scénarios publiés ou vos propres aventures ?
P.A. : Pour commencer, je faisais jouer les scénarios TSR comme *Barrier Peaks*[1], etc. Mais ça a rapidement évolué. Pour moi, de tous les éléments qui font du jeu de rôle quelque chose de vraiment extraordinaire — et ce qui m'intéresse le plus — c'est la création. J'ai donc rapidement commencé à créer mes propres aventures. Et mes plus beaux souvenirs de jeu sont du rôle pur. Pas de jets de dés, rien, seulement du rôle.

C.B. : Avez-vous toujours plaisir à jouer à *D&D* ?
P.A. : On passe tous par des hauts et des bas. J'ai eu des périodes de jeu plus intenses que d'autres. En ce moment je joue trois fois par semaine, dont une dans la campagne que maîtrise ma femme. J'ai plusieurs groupes de joueurs, et je leur fais jouer des choses différentes. Et de temps en temps je fais une partie en plus, avec des amis.

C.B. : Et vous avez le temps de jouer autant ?
P.A. : Ce n'était pas le cas au début de Wizards of the Coast. Mais il y a moins de deux ans j'ai engagé un directeur général pour m'assister, et maintenant je peux me le permettre.

C.B. : On peut en conclure que vous vous investissez beaucoup dans TSR...
P.A. : Oui, je m'investis énormément dans TSR et *D&D*. J'ai eu besoin d'un certain temps pour me familiariser avec les différentes lignes de produits, *DragonLance*, *Ravenloft*, etc. Je participe beaucoup aux discussions que nous avons actuellement sur l'opportunité de faire oui ou non une troisième édition de *D&D*[2]. Et si nous devions en faire une, qu'est-ce qui changerait. Je m'investis beaucoup dans ce processus de réflexion et de tests parce que je ne me pardonnerai jamais si cette troisième édition était décevante. Donc, nous ne publierons une troisième édition que si elle me satisfait pleinement. En fait, préparer une nouvelle mouture d'un jeu comme *D&D* est beaucoup plus difficile que de créer un jeu de toutes pièces, parce qu'il y a beaucoup de choses qu'on ne peut pas changer. S'il y a trop de changements vous risquez de vous aliéner certains anciens joueurs. Mais d'un autre côté, si vous n'améliorez pas le jeu, comment attirer de nouveaux joueurs ? Ce que je ne veux surtout pas, c'est que se produise une situation analogue à celle que j'ai connue avec la deuxième édition. Je l'ai achetée, et j'ai été déçu parce que tous les problèmes du jeu n'avaient pas été réglés. Mais bien entendu, il y a certaines choses qu'on ne peut pas changer, car ce serait une mauvaise idée. Par exemple, on ne touchera pas au concept de classe de personnage.

C.B. : Quelles sont les demandes des joueurs ?
P.A. : Je vais dans beaucoup de conventions partout dans le monde et je demande leur avis aux joueurs. Je suis souvent

Adkison

et 10e art

Mes plus beaux souvenirs de jeu sont du rôle pur. Pas de jets de dés, rien, seulement du rôle.

surpris par leurs réponses. Je prends un exemple : le système de magie. Je croyais que les joueurs expérimentés préféraient un système basé sur des points de magie, mais il n'en est rien. Beaucoup tiennent au concept « je lance et j'oublie »[3]. Cela me surprend. Pour moi, l'idée des points de sorts est bien meilleure.

C.B. : En l'état actuel des choses, qu'est-ce qui changera de manière certaine ?

P.A. : Nous nous appliquerons à faire disparaître les innombrables restrictions qui émaillent les deux premières éditions. La philosophie de jeu que je souhaite mettre en avant est : pas de restrictions, mais des conséquences. Remplacer l'interdiction « les magiciens n'ont pas le droit de porter d'armures » par des idées du genre : si un magicien porte une armure, il y a une chance pour que ses sorts ne fonctionnent pas ou que l'armure ne le protège pas aussi bien qu'un guerrier parce qu'il n'est pas habitué à la porter, etc. Ce que je veux, c'est proposer aux personnages des choix et leurs conséquences. J'aimerais aussi que le jeu soit plus « rationnel ». Je sais qu'on est dans le domaine de l'imaginaire, mais je souhaite une plus grande cohérence interne. Un bon exemple de cela est l'invisibilité. Comment marche-t-elle ? En jouant sur la perception des ondes lumineuses ? En agissant sur l'esprit de ceux qui regardent, les empêchant de vraiment voir ? Les personnages deviennent-ils translucides ? Si ce genre de choses est mieux expliqué, alors le MJ est mieux armé pour gérer les situations difficiles, particulièrement à haut niveau. Il faudrait d'ailleurs que les règles fonctionnent mieux à haut niveau. Je vais vous faire une confidence : j'adore jouer à haut niveau ! [4] *(rires)*. Je trouve particulièrement intéressant de jouer des personnages qui deviennent des dieux et combattent d'autres dieux.

C.B. : Mais y a-t-il encore du rôle à haut niveau ?

P.A. : Plus qu'à bas niveau ! Parce que vous avez plus à perdre et donc vous êtes plus prudent. On peut jouer en se contentant de tuer tout ce qui bouge et amasser de l'expérience. Mais on peut aussi jouer de manière plus « sérieuse ». Parce que les ennemis des personnages deviennent terriblement puissants, ce sont des dieux ou des ducs des enfers. Si le MJ met cela en scène intelligemment, cela peut créer beaucoup de tension. Et les personnages sont aussi pris dans des enjeux politiques, parce que ce sont des rois ou des chefs de guilde.

C.B. : Vous avez écrit que la création d'une campagne de JdR est une forme d'art[5]. Le pensez-vous vraiment ?

P.A. : Oui, absolument. Je crois que la création d'un monde est une forme d'art aussi valable que tout ce qu'il y a d'exposé au Louvre. Je n'arrive pas à croire que je dis ça à un magazine français *(rires)* ! Il n'y a qu'une seule chose qui manque, l'appréciation du public, puisqu'il s'agit d'une forme d'art pratiquée pour soi et quelques amis. Mais créer un monde est plus compliqué que de nombreuses formes d'art. Il faut s'occuper de sa géographie, de ses civilisations, des institutions politiques, de l'histoire, de l'économie, de la science, etc. Il faut des connaissances dans tous les domaines du savoir humain. Et en plus, il faut rendre tout cela amusant pour ses joueurs. A l'arrivée, l'œuvre d'art n'est pas quelque chose qu'il est possible d'exposer dans un musée ou de coucher par écrit, elle est constituée par l'expérience collective vécue par les joueurs et qui devient une part de leur vie. A mes yeux la beauté du jeu de rôle réside là, dans la liberté de créer. Aucun autre jeu ne propose cela.

C.B. : Nous avons déjà eu un débat dans les colonnes de Casus Belli à propos du JdR en tant qu'art, et les détracteurs de cette idée disent que c'est prendre le JdR un peu trop au sérieux...

P.A. : A l'époque où je passais énormément de temps à créer mes campagnes, je sortais avec une étudiante en art[6]. Nous avions de grandes discussions et je lui confiais que j'avais le sentiment de consacrer trop de temps au jeu, que je ferais peut-être mieux de faire autre chose. C'est elle qui m'a convaincu qu'il s'agissait d'une forme d'art parce que j'y mettais toute mon âme, que je traitais cela sérieusement, comme de l'art justement.

C.B. : Ne pensez-vous pas que certains joueurs s'investissent tellement dans le jeu que leurs déclarations au sujet du JdR comme forme d'art visent essentiellement à obtenir une certaine reconnaissance sociale ?

P.A. : Si c'est vraiment ce qu'ils espèrent, ils vont être déçus. Il est peu probable que l'art de créer une campagne de JdR soit jamais reconnu en dehors des cercles de joueurs. C'est une activité trop marginale et complexe pour la plupart des gens. Cela dit, je ne prétends pas être un expert dans le domaine de l'art. Je suis ici en France, berceau de l'art, et je vous pose la question : si la définition de l'art comprend la nécessité pour une œuvre d'être appréciée par des millions de personnes, alors je retire ce que j'ai dit. Mais je ne crois pas que cela soit le cas. Je crois que l'art peut être quelque chose que l'on fait pour soi, et si cela est vrai, alors le jeu de rôle est, sans aucun doute, de l'art.

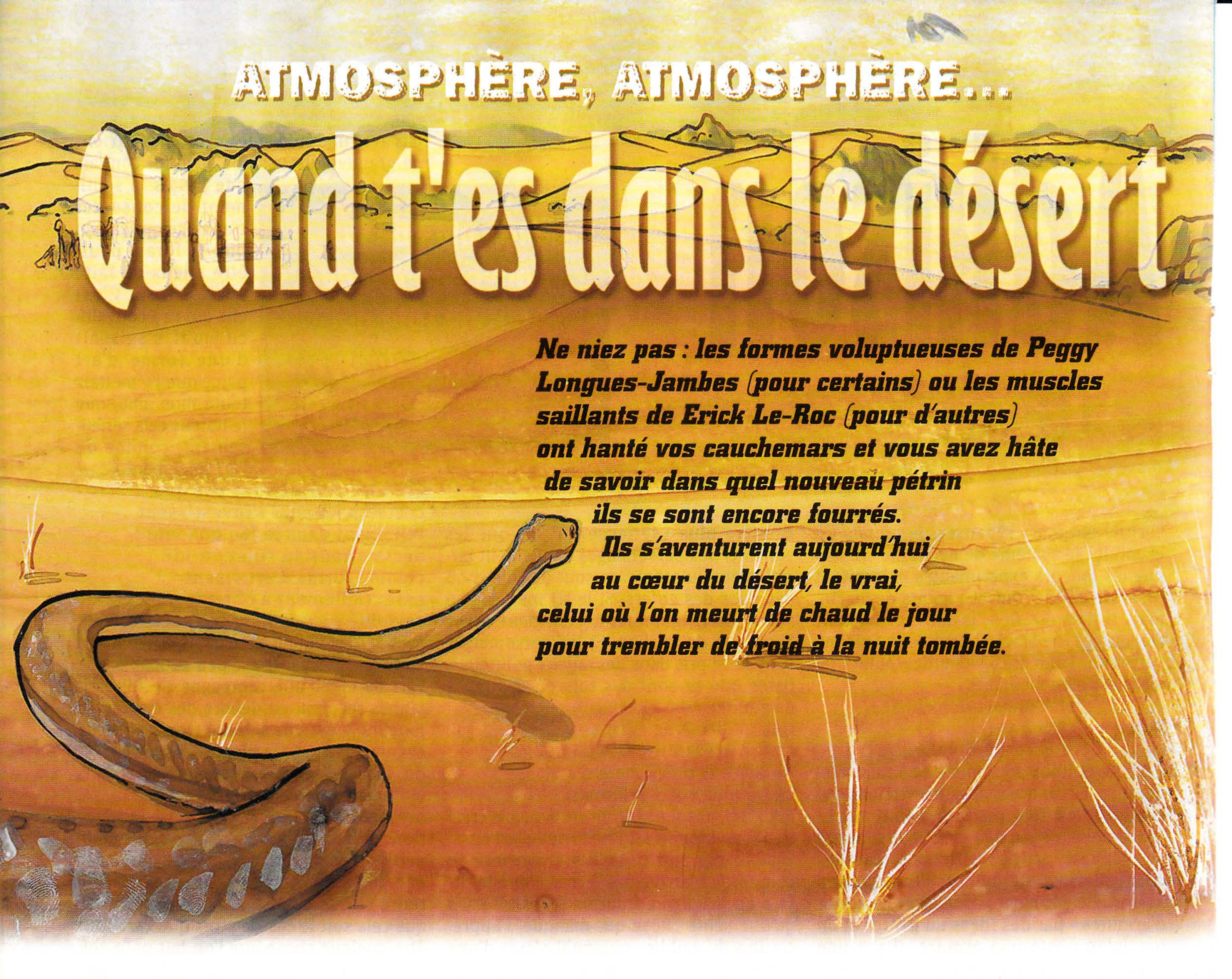
C.B. : Est-ce que la nouveauté est encore possible en JdR ?

P.A. : Oui, bien sûr. Il y aura toujours des gens qui préféreront jouer sur table, et peut-être est-ce la meilleure manière de jouer, mais à l'avenir il y aura plusieurs manières de jouer. Je crois que l'arrivée de l'ordinateur peut relancer les jeux de rôle. Aujourd'hui la priorité pour TSR est de travailler en direction des supports électroniques. Nous ne voulons pas produire des jeux comme *Quake* ou *Diablo*, mais des outils pour aider les joueurs, comme notre CD-Rom de règles[7]. Les rôlistes sont habitués à la souplesse du jeu. L'un des grands défis des supports électroniques, beaucoup plus rigides par nature, sera de s'adapter à cette souplesse.

Propos recueillis par
Serge Olivier et Pierre Rosenthal

Remerciements à Didier Monin

1. Le S3 Expedition to the Barrier Peaks, *niveau 8-12, est un « classique » écrit par Gary Gygax. Les personnages y explorent un vaisseau spatial... 2. Officiellement rien n'est décidé quant à une troisième édition (voir Backstage). Officieusement, TSR y travaille activement comme le confirme indirectement Adkison en parlant longuement sur le sujet. 3. A* D&D *les sorts, une fois lancés, s'effacent de la mémoire des magiciens qui doivent sans cesse les réapprendre. 4. Ici, Peter Adkison utilise l'expression « power gaming » soit, littéralement, « jeu de puissance ». 5. In* Dragon *US n°250, août 98. 6. Qui est devenue sa femme depuis. 7.* Core rules CD-Rom 2.0. *Critique dans* Casus *n°117.*



ATMOSPHÈRE, ATMOSPHÈRE...

Quand t'es dans le désert

Ne niez pas : les formes voluptueuses de Peggy Longues-Jambes (pour certains) ou les muscles saillants de Erick Le-Roc (pour d'autres) ont hanté vos cauchemars et vous avez hâte de savoir dans quel nouveau pétrin ils se sont encore fourrés. Ils s'aventurent aujourd'hui au cœur du désert, le vrai, celui où l'on meurt de chaud le jour pour trembler de froid à la nuit tombée.

Préparatifs ou « un dernier verre pour la route »

Depuis leurs précédentes aventures (voir *Casus* n°s 111 et 112), Peggy et Erick savent qu'une bonne préparation est le secret de la survie en milieu hostile. Les vêtements ont été choisis avec soin : légers et de couleur claire, ils sont complétés par un chapeau. Un couvre-chef local comme le chèche protège efficacement sans offrir de prise au vent. Pour la nuit, ils ont prévu des vêtements plus chauds ou un sac de couchage. Le matériel est classique : marmite, trépied et bouilloire pour le thé et le repas, une petite tente pour les soirs de tempête, un bâton de marche, un nécessaire à échardes (les rares plantes vivant dans le désert sont épineuses). Savoir que toute improvisation est exclue : s'ils s'aventurent dans la fournaise pour capturer un animal, inutile d'espérer bricoler une cage en plein désert.

Il faut veiller à emporter suffisamment de nourriture ; pas question de compter sur le pays pour compléter les vivres. Le menu sera plutôt spartiate, principalement des fruits secs, du riz et du blé. Ces aliments supportent les températures extrêmes et peuvent être ingérés dans les pires conditions. Reste l'essentiel : l'eau. Contenue dans des outres en peau de bouc ou dans de modernes jerricans, elle prend toujours la même place et pèse autant. Il faut compter au minimum quatre litres d'eau par jour et par personne, le double lors des mois chauds – étant bien entendu que les ablutions sont exclues.

Concernant le mode de locomotion, les choix sont restreints. La marche est impossible, du moins sans aide extérieure et sur de longues distances : transporter sur le dos vivres et eau pour une semaine demande une constitution que même Erick n'a pas. La solution la plus classique est le « vaisseau du désert », le dromadaire : il se déplace vite, peut porter des charges importantes et rester une semaine sans boire ni manger ; en dernier recours, sa viande et le lait des chamelles permettent de survivre. Et les excréments servent de combustible.

L'autre solution est la voiture, lorsque l'époque le permet. Il faut emmener un assortiment des pièces mécaniques qui cassent le plus souvent (voir le Paris-Dakar). Une liste non exhaustive comprend des filtres à air, à huile et à gas-oil, un jeu de courroies, une deuxième roue de secours, sans oublier un cric spécial sable, une manille et une sangle de remorquage. De toute manière, il faut savoir que la pièce qui lâchera sera nécessairement celle à laquelle ils n'auront pas pensé (c'est la loi de Murphy*). Selon la fiabilité du véhicule le déplacement peut être facilité (ah !, l'air conditionné de certaines Range Rover) ou franchement gêné (saloperie de bagnole : trois crevaisons en quatre heures !).

Ils devront aussi choisir leurs compagnons de route : le plus simple est de se joindre à une caravane de marchands qui s'enfonce dans le désert, ils profitent ainsi de l'expérience de guides confirmés, comme d'une discrétion de bon aloi. Sinon, il faut louer les services d'un guide ou, comme le suggère cette tête brûlée d'Erick, s'aventurer seuls, armés d'une boussole et d'une bonne carte (pas forcément facile à trouver : au début du siècle, le Sahara était encore « terra incognita »).

L'ambiance ou « j'ai déjà soif »

Ça y est, nos deux héros sont « aux portes du désert ». En face d'eux, une véritable

** La loi de Murphy est une loi physique indiscutable qui se vérifie, par exemple, lorsque vous laisser tomber une tartine beurrée : elle tombe systématiquement du côté beurre – particulièrement si le précieux tapis persan de votre grand-tante se trouve en dessous. Les grincheux parleront d'un sadisme propre aux MJ.*

depuis trop longtemps...

mer de sable, de cailloux et de pierres. Bien sûr la nature uniquement minérale des lieux est vaguement effrayante, mais il s'en dégage une magie indiscutable. Est-ce le regard qui peut errer sans obstacle sur 360 degrés ? Est-ce le ciel immense qui les domine ou le vent qui souffle librement modulant à leurs oreilles sa musique lancinante ? De toute manière, ils sont fascinés. Peggy cesse de pester contre la chaleur étouffante, l'eau croupie, la douleur dans les reins et l'odeur que dégage sa monture. Elle qui, en citadine convaincue, trouvait les conditions de voyage intolérables doit se rendre à l'évidence : ici, inutile de se plaindre, personne ne vous écoute. Il faut seulement serrer les dents et avancer.

C'est maintenant au meneur de jeu de convaincre ses joueurs qu'ils ne grelottent pas dans la salle mal chauffée d'une MJC mais qu'ils chevauchent glorieusement leurs méharis sous une canicule de plomb. Il faut évoquer la monotonie du voyage en faisant revenir certaines phrases dans vos descriptions, notamment celles se rapportant à la chaleur et à la soif, pour créer une sorte de litanie afin d'endormir les joueurs. La chaleur et le balancement régulier du dromadaire (ou le ronronnement du moteur) ont tendance à induire une certaine somnolence. Si le sommeil gagne, la chute est brutale depuis le dos d'un dromadaire. Un imprudent qui s'assomme en tombant de sa monture sans que ses compagnons le remarquent est pratiquement mort : survivre seul et sans eau dans cette fournaise est impossible. En voiture, il faut compter avec la loi de Murphy – encore elle – qui fait surgir la pierre ou l'arbuste desséché qui éventre le radiateur.

A la monotonie du voyage s'ajoute celle des journées qui passent : lever avant l'aube pour profiter de la fraîcheur. A midi seulement une brève halte pour se désaltérer, puis, de nouveau, la marche interminable avant la halte du soir et la fraîcheur. Ce moment de détente est le préféré de Peggy : assise près du feu, elle déguste le thé et le dîner avant de se laisser bercer par la voix d'un conteur (récits tirés des *Mille et une Nuits* ou, plus au goût d'Erick, rumeurs de razzias sanglantes). Ensuite, il faut se coucher, le plus souvent à la belle étoile, glissé dans un « lit » creusé dans le sol pour échapper au sable porté par le vent.

Un mirage : comment ça marche ?

Les masses d'air surchauffées au niveau du sol forment une sorte de loupe qui dévie les rayons lumineux qui la traversent. L'observateur a l'impression d'apercevoir une étendue d'eau alors qu'il ne s'agit que du reflet du ciel au-dessus. Si un petit nuage passe à ce moment, il peut croire à un peu de végétation.

Le décor ou « ce pays me donne soif »

Le paysage varie rarement : il est possible de voyager une semaine entière sans voir aucun changement. On distingue cependant plusieurs type d'étendues désertiques qui peuvent être plus ou moins imbriqués.

Commençons par la classique accumulation de dunes de sable blond. Même là, on peut distinguer la barkane, dune en croissant ; la nebka, petite dune allongée dont la direction indique le vent dominant ; et les grands édifices qui peuvent atteindre cent mètres de haut. Les couleurs du sable peuvent varier à l'infini, depuis le rouge profond jusqu'au blanc éclatant en passant par toutes les nuances de bruns et d'ocres. C'est dans ces dunes que nos héros peuvent être surpris par le terrible vent de sable. Souvent précédé par une chaleur lourde et accablante, il se concrétise sous la forme d'un petit nuage dans le lointain. Très vite il grossit, pour se transformer en une nuée qui obscurcit le soleil puis le voile tout à fait. Lorsque la tempête s'abat, il vaut mieux être à l'abri sous une tente si possible bien arrimée. Le sable s'immisce partout, tandis que les chameaux, affolés, tentent de s'échapper. Inutile de dire que, lorsque le vent tombe, il est difficile de retrouver les objets laissés dehors.

Nos aventuriers peuvent également traverser un reg, une étendue rocheuse parfaitement plane, couverte de petits cailloux ou de graviers. Cette surface peut également être constellée de petits pics rocheux, faisant alors penser à un archipel surgissant de l'océan. Si ce terrain facilite une marche rapide, il met à rude épreuve les pattes des dromadaires ou les pneus des véhicules.

Enfin, ils peuvent rencontrer des gradins de rochers, imbriqués à la manière des tuiles d'un toit, voire de véritables chaînes montagneuses.

Lieux particuliers

- **L'oasis**. Son élément central est bien évidemment un puits, mais son aspect général peut varier à l'infini, depuis la palmeraie verdoyante jusqu'au fortin de terre adossé à la montagne. Les habitants de l'oasis, en bons sédentaires, méprisent et craignent tout à la fois les nomades – qui le leur rendent bien.
- **Le rocher-refuge**. Isolée au milieu du désert, cette masse de pierre tendre taillée par l'érosion est un enchevêtrement d'arches, de pics, de gouffres, de grottes qui offre un abri parfait à l'honnête caravanier, mais aussi au bandit de retour d'une razzia. Celui-ci peut, chose rare dans le désert, voir un ennemi éventuel avant d'être vu.
- **La mine de sel**. Le sel a toujours été une marchandise des plus prisées. Des caravanes entreprennent des traversées de plusieurs mois pour ramener les précieuses plaques de sel gemme. La mine à ciel ouvert, située au milieu du désert, est un véritable enfer et l'espérance de vie des pauvres hères qui extraient les blocs redoutablement courte. L'eau y est saumâtre, la chaleur étouffante. Mais c'est une telle source de profit que le seigneur du lieu fait parfois construire un véritable palais en pur sel gemme. La chaleur et la sécheresse y sont telles que l'édifice dure de nombreuses années.

L'eau ou « Mon royaume pour un Martini gin bien frappé »

Très vite, l'eau risque de devenir une obsession. Avec ces températures Erick et Peggy se déshydratent très vite. Ils savent que s'ils ratent un puits à cause de leur mauvaise navigation ou si, comble de malchance, le puits est à sec, éboulé ou empoisonné, ils risquent fort de mourir desséchés comme de vulgaires harengs saurs. Un homme qui vient de boire sa dernière goutte de liquide peut encore marcher une vingtaine d'heures ; ensuite, il tombe pour ne plus se relever.

On peut classer les points d'eau en deux catégories : les naturels et ceux aménagés par l'homme. Commençons par les naturels. Contrairement à ce que l'on croit, il pleut dans le désert. Bon, d'accord, pas souvent, parfois seulement tous les dix ou quinze ans. Mais lorsqu'elles surviennent, les précipitations sont d'une bru-



A lire

Méharées, de Théodore Monod. Un petit bijou. Ce grand scientifique découvre le désert qui va occuper une grande partie de son existence.

Histoires de désert, aux éditions Sortilèges. Une compilation de textes signés Jules Verne, Honoré de Balzac ou Lawrence d'Arabie. Parfois un peu frustrant (on aimerait connaître la suite), mais c'est une mine d'inspiration pour le MJ : descriptions et personnages se suivent à un rythme effréné.

Dune, de Franck Herbert. Comment, à partir des Touareg, on arrive aux Fremens, un peuple de science-fiction convainquant et passionnant. En plus c'est un chef-d'œuvre.

A écouter

La musique de *Lawrence d'Arabie* est grandiose à point, illustration parfaite d'une glorieuse chevauchée dans les sables brûlants.

Et aussi, *Passion* de Peter Gabriel, la B.O. du film de Scorsese *La dernière tentation du Christ*.

talité étonnante. Elles forment parfois de véritables rivières dont le lit va très vite s'assécher : les oueds. Sans obstacles et protégés du vent, les oueds constituent des « routes » idéales pour progresser dans le désert. En cas d'averse brutale, il faut évacuer les lieux sous peine de mourir noyé. A certains endroits, la nappe d'eau se trouve à quelques mètres sous la surface de l'oued. Un guide expérimenté saura alors où creuser pour la trouver.

Cette pluie peut également s'accumuler dans des rochers, ce sera alors une guelta, sorte de petit lac dont l'eau s'évapore petit à petit ; son accès nécessite généralement une courte escalade. Dans la même famille, la daya ou mare de plaine. Contrairement à la précédente, elle peut survenir pratiquement n'importe où, sauvant parfois la mise de voyageurs imprévoyants. Enfin, il existe des sources qui coulent au pied d'une falaise ou qui alimentent un trou dans une anfractuosité de rocher.

L'homme, pour sa part, a déployé des trésors d'ingéniosité pour creuser des puits atteignant parfois une profondeur de 80 mètres. A côté du classique puits de pierre sèche, certains ne sont qu'un trou dans la terre bouché par une pierre parfois difficile à repérer, d'autres sont constitués d'une citerne maçonnée dans laquelle il faut descendre pour puiser.

Les acteurs ou « ces gens me donnent soif »

La mentalité des gens du désert est particulière, partagée entre la nécessité évidente de survivre et un sens de l'honneur particulièrement développé. Ici, il est impossible de s'installer, les gens du désert sont donc en perpétuel mouvement, à la recherche d'eau, d'une herbe plus verte ou d'une oasis mal défendue à piller.

- **La caravane de marchands**. Elle peut parfois compter plusieurs milliers de bêtes. Elle peut transporter de l'ébène, de l'ivoire, des plumes d'autruche, de l'or, du sel, du riz, des armes ou des esclaves... Les marchands traversent le désert pour aller troquer de l'autre côté. Inutile de dire qu'ils possèdent des armes et savent s'en servir.
- **La caravane du noble**. Le cheikh est en voyage, avec provisions, armes et bagages, chevaux richement harnachés, serviteurs et parfois même une partie de son harem. Il part régler une dispute entre tribus, discuter mariage avec un cousin, bref, il est en représentation. Il serait peut-être prudent de laisser Peggy faire preuve de son légendaire sens de la négociation – en prenant garde à ne pas finir « plus belle fleur de son harem ».
- **La caravane de razzia**. La razzia est une des bases de la culture des gens du désert. Lorsque la faim se fait sentir, on enfourche son chameau, on saisit ses armes et on court se servir chez son voisin, ennemi héréditaire. Le nombre des individus qui compose une telle caravane est très variable : d'une demi-douzaine à plusieurs centaines. Leur état d'esprit, par contre, est très constant. Ce sont des loups affamés, bien armés et remarquablement adaptés à leur environnement. Autant dire que seul Eric possède les arguments propres à les décourager...
- **La faune**. En dehors des insectes (coléoptères, fourmis, termites) et des arachnides (scorpions, araignées), les animaux ne sont pas légion. Quelques gazelles en plaine, des mouflons en montagne, le fennec ou renard du désert à la vitesse stupéfiante qui peut survivre à peu près n'importe où, des autruches, des lézards et des serpents. C'est pratiquement tout et un zoologiste risque fort de s'ennuyer lors d'une traversée du désert. Un chasseur aussi.

Quelques proverbes

Au Sahara, on a toujours le hasard contre soi.

L'homme qui boit à la cruche ne sera jamais un bon guide.

Homme, bois de l'eau pour te rendre beau, Gave-toi de soleil pour te rendre fort, Et regarde le ciel pour devenir grand.

Enfin l'arrivée : ça s'arrose

Ça y est, aux plaques d'herbe maigre succèdent maintenant des tamaris à l'ombre bienvenue. Dans quelques heures, nos deux amis auront retrouvé la civilisation. Peut-être ont-ils découvert la fabuleuse cité engloutie dans les sables où se cachait l'or des pharaons. Mais ils ramènent surtout une nostalgie de ces grands espaces où, malgré toutes les contraintes, souffle un vent de liberté enivrant. On n'est jamais tout à fait le même après une telle épreuve.

Philippe Balmisse
illustration : Nicolas Ryser

Combat



Un contre un ça va. Sept contre cinq, c'est faisable. Mais à quinze contre vingt, les ennuis commencent... Les combats de groupe, c'est toujours du boulot pour le MJ. Mais c'est son problème pourraient dire les joueurs : « Au lieu de nous coller une trentaine de skavens, fallait en mettre que deux ! » Alors maso les MJ? Pas sûr, car il y a des moyens intéressants et rapides de gérer la situation.

Oh non ! pas un combat de groupe...

Après une semaine passée à poursuivre le sombre nécromant à travers tout l'Empire, les aventuriers ont enfin découvert son repaire : une tour perdue dans les Montagnes grises au pied de laquelle campent une vingtaine d'Orques. Le scénario prévoyait que nos héros attendent la nuit et s'introduisent discrètement dans la tour, en se glissant sans bruit au milieu des Peaux vertes endormies. Contre toute attente, ils décident d'aller quérir l'appui de quelques mercenaires, puis de prendre d'assaut la tour après avoir dispersé les défenseurs. Le meneur de jeu referme son scénario en soupirant et s'apprête à passer les trois prochaines heures à lancer les dés pour gérer les innombrables duels qui vont avoir lieu... Le système de *Warhammer* (le jeu de rôle) rend les affrontements extrêmement violents. Priorité est donnée à l'action et un combat est généralement résolu en quelques rounds, à l'issue desquels l'hémoglobine coule à flots tandis que des brutes assoiffées de sang s'acharnent sur leurs malheureux adversaires encore capables de tenir une arme. En général, les personnages des joueurs (PJ) tiennent plus souvent le rôle des brutes...

Mais *Warhammer* est un jeu prévu pour trois à cinq joueurs en moyenne, et son système commence à être pesant lorsque le meneur de jeu doit gérer plus de trois combats en même temps. Rappelons qu'à l'origine *Warhammer* était un jeu de figurines, et que c'est après avoir constaté le succès de *Warhammer Batailles Fantastiques* que Games Workshop a décidé de créer un jeu de rôle basé sur le même univers (c'était en 1986). Le système de combat de *Warhammer JdR* est donc issu en droite ligne du jeu avec figurines, sur lequel ont été greffées de multiples règles supplémentaires pour simuler les duels individuels avec plus de précision. Sous sa forme actuelle, il est satisfaisant et, somme toute, pas plus irréaliste que celui de n'importe quel autre jeu médiéval-fantastique. Mais dès qu'une dizaine et plus de protagonistes sont impliqués dans un combat, le meneur de jeu doit tenir compte d'une multitude de facteurs pour gérer l'engagement, tandis que les joueurs, n'ayant à s'occuper que de leur propre personnage, s'impatientent et le harcèlent de questions. Le cauchemar...

On simplifie

Page 213 de la version française de *Warhammer JdR* se trouve une annexe aux règles permettant d'utiliser dans le jeu de rôle les créatures et les combattants du jeu de figurines. C'est ce système que nous allons utiliser pour transformer les personnages des joueurs, leurs alliés et leurs adversaires, afin (comme dans *Warhammer Batailles Fantastiques*) de régler les combats en quelques assauts. Vous déterminerez ainsi quels sont les vainqueurs et les vaincus de l'engagement au bout de quelques jets de dés.

Petit matériel

Un certain nombre de calculs doivent donc être faits et l'usage d'une calculette est recommandé. Je conseille à tout meneur de jeu qui prévoit d'avoir un combat de groupe à gérer dans son scénario, de préparer à l'avance une fiche regroupant les caractéristiques modifiées de tous les protagonistes possibles (exemple : les personnages des joueurs, un groupe de bandits, un groupe de mercenaires, un groupe de gardes) afin de ne pas s'interrompre en cours de partie.

D'autre part, il est bon de préparer quelques figurines ou pions identifiables, numérotés ou colorés. Enfin, selon la place dont vous disposez, quelques dizaines de centimètres entre les fiches de perso et les paquets de gâteaux ou un véritable espace de jeu, il faut déterminer l'échelle de déplacement. Fabriquez ensuite une « règle de déplacement » en pliant une feuille de papier et en y traçant des repères : faites un repère tous les centimètres (si vous manquez de place et que vous jouez avec de petits pions pour figurer les combattants) ou tous les 2,5 cm (si vous jouez avec des figurines sur un espace d'au moins 50x50 cm). Vous pouvez aussi photocopier des grilles d'hexagones tirées d'un jeu comme Cry Havoc.

Calcul des facteurs

Lors d'un combat de groupe, les divers protagonistes impliqués sont caractérisés par six facteurs :

- **Mouvement**. Identique à la caractéristique du même nom, ce facteur représen-

de groupe

version light

te le nombre de « pas » (carreau, centimètre ou doigt) que peut parcourir un personnage en dépensant une action.

- **Combat**. Additionnez le score de Force du personnage et les modificateurs de dégâts de son arme, divisez le résultat par 2 (arrondi au supérieur) puis ajoutez le nombre obtenu à sa capacité de Combat.
- **Tir**. Divisez la capacité de Tir du personnage par 10 et ajoutez au résultat la Force Effective de l'arme employée.
- **Résistance**. Additionnez les scores d'Endurance et de Blessures du personnage avec sa capacité de Combat divisée par 10 (arrondi au plus proche). Ajoutez le score moyen d'armure du personnage (nombre total de points d'armure divisé par 6, sans compter les armures de cuir). Divisez le total par 4.
- **Actions**. Utilisez le score d'Attaque du personnage.
- **Sang-froid**. Additionnez les scores de Commandement, Calme et Force mentale du personnage, divisez par 3, puis divisez le résultat par 10 (arrondi au plus proche).

Fiche de combat de groupe

Nom
Caractéristiques de base
M CC CT F E B I A Dex Cd Int Cl Fm Soc

Caractéristiques modifiées
Mouvement . .. .. .
Combat . .. .. .
Tir . .. .. .
Résistance . .. .. .
Action . .. .. .
Sang-froid . .. .. .
Couleur de référence . .. .. .
Chiffre et symbole

Blessures reçues
Légère
Moyenne
Grave
Mortelle

Exemple de fiche à préparer avant la partie.

Avant la mêlée

La première tâche du meneur de jeu sera de gérer les déplacements des différents protagonistes et les tirs qui auront lieu avant la mêlée.
Le mieux est de se munir d'une grande feuille de papier à grands carreaux ou d'un tableau Velleda avec un feutre effaçable. Placez un pion de la taille d'un carreau pour chaque protagoniste et considérez que 1 point de Mouvement permet de franchir un carreau supplémentaire. Sur un Velleda ou une surface autre, utilisez votre « règle de déplacement ».

- Le nombre maximum de pas de déplacement est égal au Mouvement.
- Les tirs de projectiles ont lieu avant le combat proprement dit. Chaque tir diminue également de 1 point le nombre de dés d'attaque à lancer par la suite pour le personnage concerné (en considérant qu'un archer désire également combattre au contact).

Pour déterminer le succès des tirs, on utilise la table de Combat ci-dessous, en utilisant le score de Tir au lieu du score de Combat.
Vous remarquerez qu'on n'utilise pas de système d'initiative. Dans une mêlée, les coups pleuvent de tous les côtés et savoir qui a porté la première attaque ne sert pas à grand-chose. Le combat est simultané.
Pour clarifier le combat, les mercenaires et alliés des personnages-joueurs sont répartis en groupes, chaque groupe étant commandé par un chef de groupe (un PJ). Dans les cas simples, il peut n'y avoir qu'un seul groupe. Dans l'esprit jeu de rôle, il est préférable que cette répartition ait lieu officiellement avant le combat, sinon les mercenaires chercheront leurs ordres auprès du plus charismatique des PJ.
S'il y a beaucoup de combattants, leur gestion peut être répartie entre les divers joueurs, même si ce ne sont pas leurs personnages qui les commandent sur le terrain.

La mêlée

Chaque chef de groupe et le meneur de jeu lancent les dés des combattants de leur camp. On compare le résultat de chaque dé avec la Résistance du combattant visé, on lit la table des Blessures et on coche sur sa fiche la case correspondant à la blessure encaissée. La plupart des combattants abandonnent le combat après avoir reçu une blessure moyenne, et seuls les plus fous restent dans la mêlée après avoir encaissé une blessure grave.
Un test de Sang-froid peut être effectué pour chaque personnage-non-joueur recevant une blessure moyenne, avec un malus de 2 points si la blessure est grave.
Les PJ peuvent par contre combattre aussi longtemps que les joueurs l'estiment nécessaire. Les combattants recevant une blessure mortelle sont hors de combat. On continue ainsi l'affrontement jusqu'à disparition complète de l'un ou l'autre camp.
Chaque assaut représente une minute en temps de jeu, les coups étant portés aussi souvent que lors d'un combat individuel, mais avec beaucoup moins de précision.

TABLE DE COMBAT

Score de l'attaquant* (±d10)	Résistance de l'adversaire 1	2	3	4	5	6	7	8	9+
1-3	X	X	X	X	X	X	X	X	X
4-6	BL	BL	X	X	X	X	X	X	X
7-9	BM	BL	BL	BL	X	X	X	X	X
10-13	BG	BM	BM	BL	BL	BL	X	X	X
14-17	M	BG	BG	BM	BM	BL	BL	BL	X
18-21	M	M	M	BG	BG	BM	BM	BL	BL
22-24	M	M	M	M	M	BG	BG	BM	BM
25+	M	M	M	M	M	M	M	BG	BG

** Score de Combat ou de Tir. X : pas de blessure ; BL : blessure légère ; BM : blessure moyenne ; BG : blessure grave ; M : blessure mortelle.*

Par Sigmar, ça fait mal !

Une fois les jets de dés effectués, on consulte la table ci-contre pour en déterminer le résultat. Les chiffres horizontaux indiquent la Résistance de l'adversaire, les chiffres verticaux le score de Combat de l'attaquant, modifié par le résultat du d10. ▷

8 archétypes de combattant

Le profil de chaque archétype a été calculé en prenant en compte les modificateurs dus aux armes et armures employées. Pour créer des champions, augmentez légèrement les caractéristiques.

Brigand

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	43	35	4	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Coup assommant, Déplacement silencieux (rural et urbain).
Équipement : veste de cuir (pro : 1/0 - tronc et bras), gourdin, arbalète (FE 4).
Système combat de groupe : Mouvement : 4, Combat : 8, Tir : 7, Résistance : 4, Actions : 1, Sang-froid : 3.

Garde urbain

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	33	35	6	3	8	40	2	29	29	29	29	29	29

Compétences : Coup assommant.
Équipement : hallebarde, chemise de mailles + casque (pro : 1 - tête, tronc et bras), lanterne.
Système combat de groupe : Mouvement : 4, Combat : 9, Tir : -, Résistance : 4, Actions : 2, Sang-froid : 3.

Guerrier orque

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	33	25	3	4	7	20	1	29	29	18	29	29	18

Compétences : -
Équipement : cimeterre, bouclier (pro : 1 - tout le corps).
Système combat de groupe : Mouvement : 4, Combat : 6, Tir : -, Résistance : 4, Actions : 1, Sang-froid : 3.

Guerrier skaven

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
5	33	25	3	3	7	40	1	24	24	24	18	24	14

Compétences : -
Équipement : épée, veste de cuir + bouclier (pro : 2/1 - tout le corps).
Système combat de groupe : Mouvement : 5, Combat : 6, Tir : -, Résistance : 4, Actions : 1, Sang-froid : 2.

Maraudeur gobelin

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	25	25	2	3	7	25	1	18	18	18	18	18	18

Compétences : -
Équipement : épée courte, arc court (FE3).
Système combat de groupe : Mouvement : 4, Combat : 5, Tir : 5, Résistance : 3, Actions : 1, Sang-froid : 2.

Mercenaire

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	43	35	7	4	9	30	2	29	39	29	39	29	29

Compétences : Coup assommant, Désarmement, Esquive.
Équipement : chemise de mailles + casque (pro : 2 - tête, tronc et bras, 1 - jambes), épée à deux mains, arbalète (FE 4).
Système combat de groupe : Mouvement : 4, Combat : 11, Tir : 7, Résistance : 5, Actions : 1, Sang-froid : 4.

Milicien rural

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	43	33	3	3	7	40	1	29	29	29	29	29	29

Compétences : Esquive.
Équipement : épée, veste de cuir + bouclier (pro : 2/1 - tout le corps), arc court (FE 3).
Système combat de groupe : Mouvement : 4, Combat : 7, Tir : 6, Résistance : 4, Actions : 1, Sang-froid : 3.

Squelette

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	CI	FM	Soc
4	25	17	3	3	5	20	1	18	18	18	18	18	-

Compétences : -
Équipement : épée rouillée, armure ébréchée (aucune protection).
Système combat de groupe : Mouvement : 4, Combat : 5, Tir : -, Résistance : 3, Actions : 1, Sang-froid : réussite automatique (voir p. 251 des règles).

Résumé des modificateurs aux dégâts des armes (p. 120 des règles). Arme à deux mains : I-10, D+2. Arme improvisée : I-10, D-2, P-10. Dague ou poignard : I+10, D-2, P-20. Hallebarde : I+10, T-10, D+2. Lance : I+10.

Notez qu'un personnage disposant (selon les règles de *Warhammer JdR*) d'une Endurance de 9, de 16 points de Blessures, d'une capacité de Combat de 70% et d'une armure complète a une Résistance de 8 et ne peut théoriquement plus recevoir de blessure mortelle. Cependant, lorsqu'un personnage reçoit une blessure d'une catégorie qu'il a déjà encaissée, il faut cocher la case correspondant à la catégorie de blessure supérieure. Ainsi, un personnage subissant pour la deuxième fois une blessure moyenne encaisse une blessure grave, et s'il en avait déjà subi une, il est hors de combat, avec une blessure mortelle.

Revenons au système de base

Une fois la mêlée terminée, les joueurs auront envie de savoir dans quel état sont leurs personnages au niveau des points de Blessures. La traduction est simple : on prend en compte le niveau de blessure le plus élevé que le personnage ait encaissé et on reporte les effets suivants :
— Aucune blessure : le personnage a perdu 1d6 points de Blessures, sans descendre en dessous de 2.
— Blessure légère : le personnage a perdu 2d6 points de Blessures, sans descendre en dessous de 2. (Voir le livre de règles page 129 pour la récupération).
— Blessure moyenne : tirez 1d6 sur une table de localisation des blessures critiques au choix. Le résultat indique le type de critique encaissé.
— Blessure grave : tirez 2d6 selon le même système.
— Blessure mortelle : tirez 3d6... ne tirez la localisation qu'en fin de combat.

Derniers conseils

Ce système est simple à mettre en place, mais il a tendance à sous-estimer la puissance des gros monstres et le grand méchant de votre histoire risque de prendre un mauvais coup trop vite (dommage pour la suite). Songez-y.
En fait, ce système est surtout approprié pour un combat impliquant les personnages, un nombre équivalent de guerriers alliés, et deux ou trois fois plus d'ennemis. Si les personnages doivent combattre seuls un groupe d'adversaires, mieux vaut utiliser le système de base pour éviter les contestations. Si par contre les PJ louent les services de mercenaires, mais les laissent se débrouiller (par exemple pour faire diversion), vous pouvez panacher les systèmes : les PJ utilisent le système de base face à leurs adversaires directs, et les joueurs aident le meneur de jeu à gérer le combat mercenaires contre ennemis selon la règle simplifiée.

Xavier Langlet

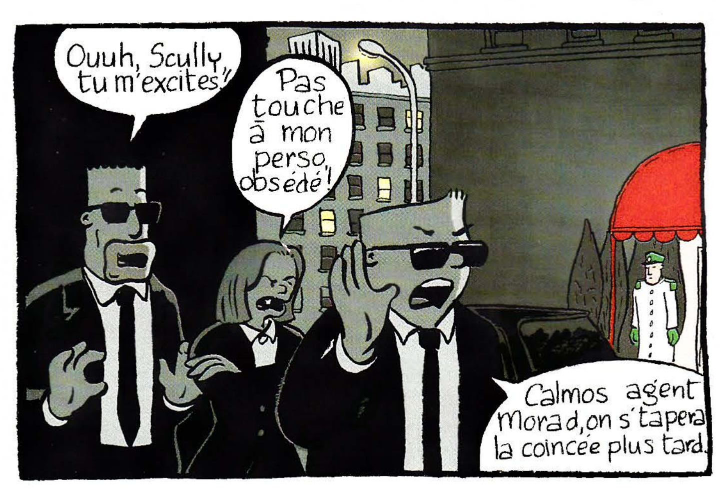
(source d'inspiration : visionnage répété de *Braveheart*...)

illustration : Horne Perreard

texte : mehdi sahmi
dessin : christopher

Les Irrécupérables

épisode 29
"Club privé"





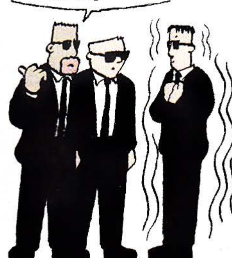


Prenez garde messieurs. Un esclandre causé par des agents du F.B.I. dans ce refuge pour hommes d'influence serait du plus mauvais effet. Doigté et vigilance s'impose donc...

Pas de problème, tu nous connais.



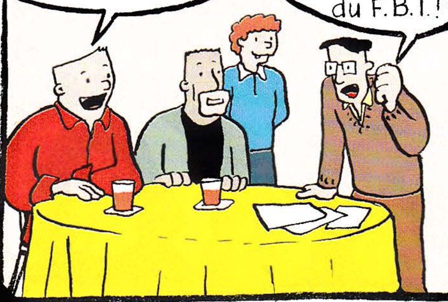


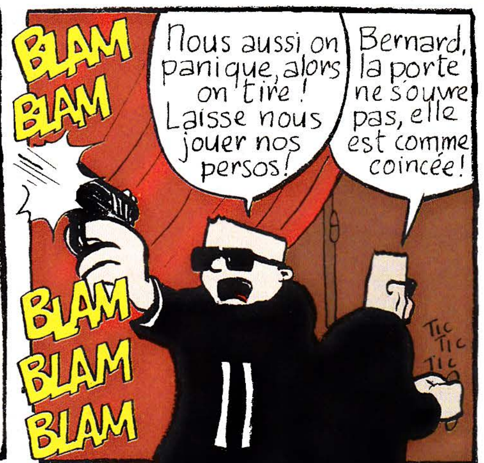




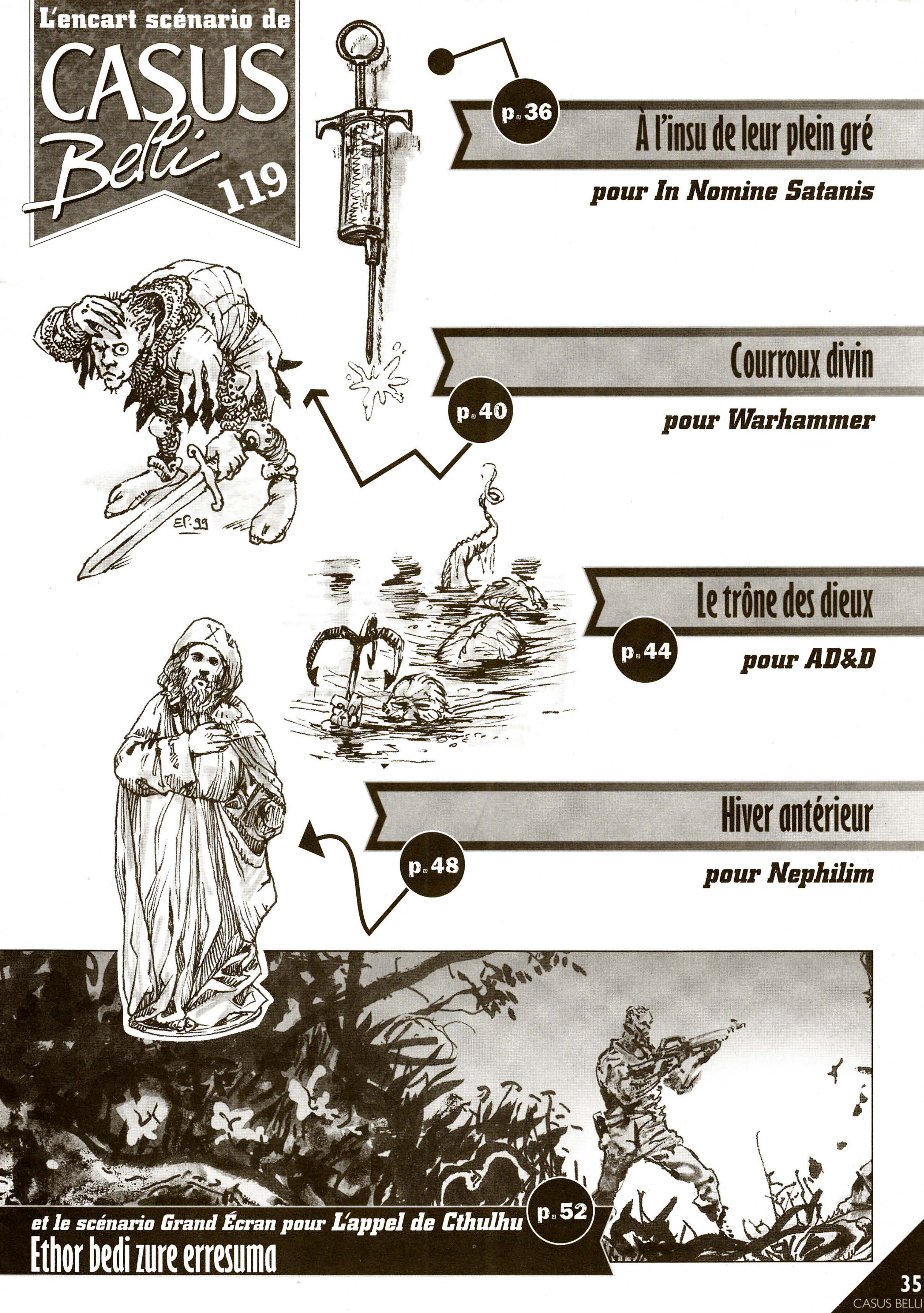











L'encart scénario de
CASUS Belli
119
EP.99

MOYEN

Un scénario Casus Belli pour

In Nomine Satanis

À l'insu de leur plein gré



Ce scénario passablement violent est prévu pour une équipe d'au moins quatre démons de grade 1. Joueurs et MJ peuvent être de tous niveaux. Conçue en principe pour « INS », l'histoire peut assez facilement être transposée pour « MV ». Il suffit de recadrer la mission du point de vue des anges et de faire des démons d'Andromalius des Blues Dupondt Brothers.

Le Têtard qui voulait se faire aussi gros que la grenouille

Cette aventure a pour principal protagoniste un certain François Têtard, jeune psi utopiste et un peu fou, mais brillant et très prometteur. Grâce à la complicité de David Girardex, démon de Kobal renégat qui a accepté de lui servir de cobaye, Têtard a mis au point un sérum capable de nuire gravement aux forces surnaturelles. Injecté dans le sang d'un démon ou d'un ange, il agit sur le psychisme et provoque, de manière progressive, des transformations métaboliques spectaculaires liées au pouvoir le plus développé par l'être surnaturel, grillant ainsi sa couverture.

Le psi, infiltré dans le milieu médical, s'est servi de sa position pour contaminer des stocks importants de vaccins. Sur des humains normaux, le sérum n'a aucune incidence. Mais sur les êtres surnaturels, outre les transformations évoquées précédemment, le « vaccin » agit comme une drogue très puissante. Pour calmer les crises de manque qu'elle ne tarde pas à ressentir, la victime, ange ou démon, doit s'injecter de nouvelles doses, ce qui accentue le phénomène de mutation physique.

Têtard, pour éviter de prendre des risques personnels, fait appel à des médecins complices qui prescrivent un traitement aux « malades ». À terme, le drogué subit une régression intellectuelle sévère et se retrouve ravalé à un état presque animal. Ne répondant plus aux convocations de ses supérieurs, la victime, devenue renégate malgré elle, est récupérée par Têtard. Il l'intègre alors dans une équipe hétéroclite, les « acolytes », que le psi utilise pour toutes sortes de missions, notamment pour dérober les produits chimiques dont il a besoin pour fabriquer son sérum, et dont se nourrissent également ses créatures.

Par ses agissements, François Têtard cherche à semer la zizanie entre les deux camps qu'il combat ardemment, comme tout bon psi qui se respecte. Il espère que ses provocations finiront par pousser l'une des factions à la faute, celle qui révélera leur existence au grand jour. Il pense, enfin, que son culot lui permettra d'attirer l'attention des autres psis. Têtard rêve, en effet, de rejoindre l'une des fameuses « mégacorporations » dirigées par ses pairs.

Briefing

Paris, 10 avril 1999. En cette belle journée de samedi, les PJ vaquent à leurs occupations démoniaques, lorsqu'une fiente d'oiseau s'écrase brusquement sur la tête de l'un d'entre eux (ou de chacun d'eux, s'ils sont séparés). En levant la tête, le PJ repère un pigeon qui émet un petit gloussement troublant, une sorte de rire humain étouffé. Le volatile s'envole alors en direction du démon et lâche un petit morceau de papier enroulé et attaché par une ficelle. Il s'agit d'un message, simple et direct : « Rendez-vous au square d'Anvers à 14 h00 ». Le pentacle dessiné sur la feuille de papier ne laisse guère de doute sur la nature démoniaque de son auteur. Que faire d'autre, sinon se rendre au square d'Anvers, dans le IXe arrondissement, à l'heure indiquée ?

Le square, situé juste en face de la sortie du métro Anvers, est assez fréquenté. L'attention des PJ est rapidement attirée par un attroupement de pigeons (décidément !). Ils sont agglutinés autour d'un jeune homme assis sur un banc, qui leur lance des graines par poignées. À y regarder de plus près, plusieurs pigeons sont franchement mal en point, certains semblent même agonisants. Quant aux graines, elles ont une couleur rouge des plus étranges… Le sachet de « graines » est en fait un paquet de mort-aux-rats ! Pas de doute, les PJ ont bel et bien repéré leur contact.

Il s'agit d'un démon d'Andromalius de grade 3, dont la couverture est un étudiant en histoire nommé Cyril Passetard. Grand et dégingandé, les cheveux noirs et les yeux gris, le jeune homme porte de petites lunettes qui lui donnent de faux airs de petit garçon sage. Passetard semble passablement énervé et très pressé. Sans perdre de temps, il leur explique brièvement la situation. Une pharmacie du XVIIIe arrondissement a été pillée la veille par ce qui semble bien être des démons singulièrement peu discrets. En effet, plusieurs personnes, dont le pharmacien, affirment avoir vu des monstres « dotés de cornes », « à la peau rouge », et d'autres descriptions du même genre. Cyril exige des explications, en espérant qu'il ne s'agit que d'une bévue de démons en manque d'héroïne. Il déteste les manquements au deuxième commandement (la discrétion), et prévient les PJ qu'ils n'ont pas intérêt à faire les malins avec lui. Il leur demande d'agir vite, de recueillir le maximum d'informations et, si possible, de retrouver les démons responsables de tout ce grabuge. Chaque fois que les PJ auront trouvé des éléments nouveaux, ils devront le prévenir, ajoute-t-il. Si les PJ n'ont pas de téléphone portable, Passetard leur en fournit un. Il précise qu'il va lui-même mener son enquête auprès de l'administration démoniaque.

C'est parti, mon kiki !

Les renseignements que les PJ peuvent collecter dans un premier temps ont pour objectif de leur présenter progressivement les protagonistes de cette histoire et de les intriguer. À eux de recueillir les témoignages et d'en tirer les déductions appropriées. Vous devrez, quant à vous, estimer le sérieux de cette enquête préalable (ce n'est jamais gagné d'avance avec des démons!). Si vous avez jugé les PJ efficaces, accordez-leur un bonus de +1 sur le jet des récompenses, en fin de scénario.
Durant cette première phase de l'enquête, les PJ ont la possibilité de remarquer la présence de deux étranges individus qui les suivent à distance : les Blues Dupondt Brothers. Ces anges de Joseph, à mi-chemin entre les Blues Brothers et les Dupondt de Tintin, enquêtent sur la même histoire que les démons. Ils ne sont pas vraiment discrets, en dépit de leurs efforts. Les personnages feraient bien de résister à la tentation de les combattre immédiatement, ils peuvent se révéler utiles par la suite. De plus, ils ne cherchent visiblement pas à déclencher les hostilités.

Direction la pharmacie, sans ordonnance

Cyril Passetard a communiqué l'adresse de l'établissement aux PJ : 29, rue de Clignancourt. Du square d'Anvers, les démons peuvent s'y rendre en quelques minutes.
Il s'agit d'une petite pharmacie qui ne paie pas de mine. Malgré l'agression, le pharmacien a tenu à rouvrir aujourd'hui même. Il porte un gros bandage sur la tête. Au moment où les PJ entrent, il discute de l'affaire avec une petite vieille visiblement outrée. S'ils montrent un minimum de diplomatie, nos héros devraient recueillir le témoignage suivant :
« Les agresseurs étaient bizarres et très violents. Je sais pas s'ils se sont échappés de Tchernobyl ou s'ils étaient déguisés, mais dans ce cas, c'était un déguisement très réaliste... En tout cas, ils ne plaisantaient pas : l'un d'entre eux, un type cornu tout rouge et très musclé, m'a balancé dans les Blédina. Un autre, déguisé en pingouin, m'a sauvagement frappé avec le pèse-bébé. J'ai eu la vie sauve parce que dans ma chute, j'ai fait tomber une pile de boîtes de préservatifs qui m'ont entièrement recouvert. Les voleurs n'ont plus prêté attention à moi. »
Si les PJ veulent des détails plus précis, ils devront questionner habilement le pharmacien sans éveiller ses soupçons. Voici les autres détails qu'ils peuvent apprendre :

- Le pharmacien n'a pas eu le temps de remarquer l'aspect des autres agresseurs, mais il pense qu'ils étaient au moins quatre.
- Ils ne parlaient pas, et leur comportement était « bestial ».
- Ils portaient de gros sacs en toile de jute. Ils ne s'en sont pas servis pour y mettre de l'argent. Les seuls biens dérobés sont des médicaments (un grand nombre) à base de stéroïdes, d'anabolisants et autres fortifiants.

Si un PJ observe attentivement les alentours, ils remarque, de l'autre côté de la rue de Clignancourt, deux individus étranges, tout de noir vêtus, en train de retirer de l'argent dans un distributeur BNP (encore les Blues Dupondt Brothers).
La discussion s'interrompt au moment où la femme du pharmacien pénètre à son tour dans l'établissement, toute essoufflée : « Chéri, ton type déguisé en pingouin et ses petits copains ont remis ça aujourd'hui ! On les a aperçus dans le supermarché où je fais mes courses ! Tu crois qu'on nous en veut personnellement ? En tout cas, il faut appeler les flics... »
Les PJ n'auront guère de mal à obtenir l'adresse du supermarché, un Champion situé au nord du IXe arrondissement, à quelques rues de là.

Difficile de battre un... Champion !

Le supermarché, qui a été pillé il y a moins d'une heure, a fermé ses portes. Mais embobiner les vigiles qui surveillent l'entrée ne constitue pas une tâche insurmontable. L'une des victimes des « créatures » est, cette fois, le directeur du Champion, un gros homme chauve et suant.
« Heureusement qu'ils ont agi entre midi et deux heures, déclare-t-il, il n'y avait pas trop de monde dans le magasin. Ils ont saccagé plusieurs étagères et m'ont dévalisé tout mon stock d'Isostar! Vous vous rendez compte ? »
Le directeur, encore sous le choc, n'a pas beaucoup d'autres détails à donner. Il a été sonné par une décharge électrique projetée à distance par une fille étrange aux cheveux qui crépitaient d'électricité. « Une histoire de fous, je vous dis! » Quant aux surveillants du magasin, ils sont à l'hôpital, dans un état grave.
Si les PJ pensent à recueillir des témoignages parmi la foule qui s'est massée à l'entrée du supermarché, ils seront particulièrement intéressés par celui d'un gamin de douze ans. Le jeune garçon est persuadé d'avoir assisté au tournage d'un film sur les X-Men, ou peut-être les Quatre Fantastiques. Il n'est pas très sûr du titre, car il n'est pas certain d'avoir reconnu les super-héros...
« Mais les effets spéciaux étaient vraiment méga-top ! » S'il est questionné, le gosse décrit l'aspect de ces « super-héros » :
— Tornade, une femme capable de lancer des éclairs avec ses mains ;
— la Torche humaine, un homme constamment enflammé ;
— la Chose, un homme recouvert de pierre ;
— le Pingouin, encore plus animal que celui de Batman ;
— et enfin, un gros monstre rouge avec des cornes énormes, d'au moins trente centimètres (il n'a pas reconnu de quel super-héros il s'agissait).
« C'est leur chef, le Pr Xavier, qui les a calmés quand il est arrivé. Ils sont repartis en transportant des sacs remplis de boissons énergétiques. »
Les PJ ne pourront pas s'attarder beaucoup plus sur les lieux, car la police finit par arriver. S'ils sont vigilants, les démons pourront remarquer les Blues Dupondt Brothers qui continuent de les suivre à distance, sans jamais s'approcher à moins de 50 mètres.
Si les PJ les abordent, les jumeaux se présentent comme des détectives, puis jouent les abrutis avec un naturel déconcertant. Éludant la conversation, ils cherchent à s'éclipser au plus vite. Attaqués, ils ripostent...

Quoi de neuf, docteur ?

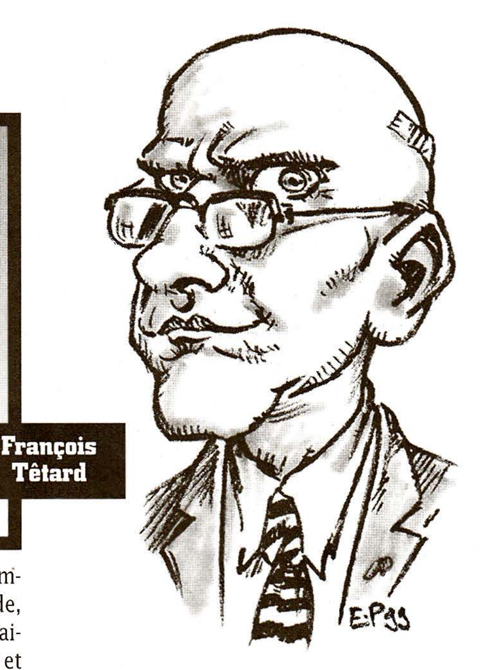
Le moment est venu de téléphoner à Passetard. S'ils ont bien écouté les différents témoignages, les personnages ont pu déduire un certain nombre d'éléments, dont les plus importants sont que les particularités physiques des agresseurs sont bien plus visibles que des limitations traditionnelles, et que leur aspect a un rapport direct avec l'un de leurs pouvoirs surnaturels. S'ils ne l'ont pas remarqué, Cyril Passetard, lui, fera la relation. Grâce à cet indice, le démon d'Andromalius pourra lancer le groupe sur une autre piste. Au cours de son enquête, Passetard a repéré le cas d'un démon dont l'histoire présente certains points communs avec les témoignages rassemblés par les PJ. Il ne leur en dit pas plus pour ne pas influencer leur jugement, mais leur demande de se rendre immédiatement au domicile de ce démon, un certain « Rocky ». Passetard se charge de le prévenir de leur arrivée.

Rocky Siffredo, diplômé de l'X

Le domicile mentionné par Passetard, un bel immeuble haussmannien, est situé dans le XVIIe arrondissement. En regardant la boîte aux lettres, les PJ repèrent un seul et unique Rocky, dont le nom de famille est Siffredo (troisième étage, porte gauche).
L'homme qui leur ouvre la porte est grand, aux cheveux blonds ondulés et aux yeux verts. Il s'exprime avec une pointe d'accent italien. Bien habillé, il serait presque « classe » s'il n'avait pas cette curieuse manie de se déplacer en permanence avec une brouette recouverte d'une couverture.
Invitant les PJ à s'installer dans un canapé en cuir, il leur explique son histoire. Rocky est un démon d'Andrealphus, dont le corps d'accueil est un acteur porno de renommée internationale. Récemment, il s'est fait vacciner contre l'hépatite B et a ressenti, peu après, des effets bizarres, semblables à ceux d'une drogue très puissante. En plus de souffrir d'une dépendance terrible, Rocky a constaté une augmentation très importante de la taille de son sexe. Il est aussitôt allé voir un médecin pour comprendre ce qui se passait, sans succès. Quelques jours après, Siffredo a reçu une lettre. Il la tend aux PJ, qui peuvent lire : « Je sais ce qui vous arrive. Je peux vous aider. Rendez-vous à mon cabinet. Dr Albert Delarate ».
Se rendant au cabinet du médecin en question, Rocky s'est entendu promettre une guérison rapide, à condition de suivre un traitement à base de piqûres. Il a accepté, mais n'a pas tardé à constater que si chaque injection calmait provisoirement les crises de manque, les effets néfastes ne faisaient qu'empirer. Son sexe était à présent démesuré et Rocky avait de plus en plus de mal à réfléchir. Il lui restait encore suffisamment de lucidité, néanmoins, pour comprendre qu'il avait été dupé. Retrouvant Albert Delarate la veille au soir, Rocky l'a tué sauvagement, juste pour le principe. Il n'a pas pensé à l'interroger. « Il est trop tard, de toute façon, conclut-il. Je suis condamné à rejoindre l'Enfer ». Le démon ne peut, en effet,

Conditions de victoire

- Si François Têtard et ses acolytes ont été tués, jetez 1d6 sur la table des récompenses (+ les bonus éventuels précisés dans le texte).
- Si François Têtard s'est échappé, jetez 1d6 sur la table des récompenses et ne rajoutez aucun bonus.
- En cas d'échec, les démons se verront, comme de coutume, infliger une limitation.



François Têtard

plus rester sur Terre, sa couverture étant complètement grillée. Les PJ devraient, à ce stade, avoir compris ce que contient la brouette, et faire le parallèle entre la mésaventure de Rocky et les créatures qu'ils traquent, aux mutations tout aussi étranges.
Quoi qu'il en soit, ce pauvre Rocky est dégoûté d'avoir à quitter une enveloppe charnelle qu'il appréciait beaucoup, à cause d'un « enfoiré qui ne gênera plus personne ». Pour Rocky, en effet, l'histoire est réglée, puisque le responsable est mort. Il communique volontiers aux PJ l'adresse de Delarate.

J'ai Delarate qui se dilate

En se rendant sur les lieux, dans le XVIe arrondissement, les PJ constatent que le cabinet est encore sous scellés. Jusqu'à la fin de la journée, les policiers et autres inspecteurs sont nombreux et les lieux, animés. Mais dès la nuit tombée, il n'y a plus que deux flics qui s'ennuient sur le palier. Les démons ne devraient avoir aucun problème pour les neutraliser.
À l'intérieur, ils ne trouveront que peu d'indices. Delarate a bien été assassiné, comme en témoigne les notes que le légiste, distrait, a laissé sur la table. Il conclut que la victime a été empalée par un objet très long et très large, et a succombé à de multiples hémorragies internes (là encore, les PJ devineront certainement comment Rocky Siffredo s'y est pris pour tuer sa victime).

Les Blues-Dupondt Brothers

C'est en se rendant dans la chambre de Delarate, en regardant sur sa table de chevet, que nos héros trouveront un objet important : l'agenda personnel du médecin, sur lequel figurent l'adresse et le numéro de téléphone d'un tas de collègues. L'un de ces noms se détache : Paul Chambourcy. Il a été entouré en rouge, visiblement par la police, d'après le commentaire manuscrit qui figure juste à côté (en rouge également) : « Assassiné le 25 mars, aucune piste ».
L'adresse de Paul Chambourcy (76, boulevard Pereire, dans le XVIIe) est précisée sur le calepin. Les PJ n'ont plus qu'à quitter les lieux en emportant l'agenda avec eux (ou à le laisser aux Blues Dupondt Brothers, qui sont juste derrière eux).

Chambourcy, oh oui !

L'enquête n'ayant rien donné, l'appartement n'est plus sous surveillance. La femme de la victime, Pauline Chambourcy (la quarantaine bien tassée, très snob), y habite. Elle a beau se montrer prudente, fermer tous les soirs sa porte blindée à triple tour, elle ne pourra pas empêcher des démons motivés de pénétrer chez elle. Elle n'a aucune idée de l'identité de l'assassin de son mari. Tout ce qu'elle sait, c'est qu'en rentrant chez elle, elle l'a retrouvé décapité. Il n'y avait aucune trace d'effraction, et les enquêteurs n'ont pas retrouvé le moindre indice (l'assassin est un ange de Laurent contaminé, doté du pouvoir de Téléportation. À l'instar de Rocky, il s'est vengé du sous-fifre de Têtard). Terrorisée, la pauvre femme ne sait pas grand-chose d'autre. Si les PJ pensent à le lui demander, elle leur remet le carnet d'adresses de son défunt mari. Le comparer avec celui d'Albert Delarate (jet de Perception facile) permet de repérer un unique nom commun : celui de François Têtard. Il n'y a pas d'adresse, mais elle est facile à trouver par le minitel ou par internet. Têtard vit en plein cœur du haut Montmartre, pas très loin du Sacré-Cœur. Cette fois, les PJ touchent au but !

Droit à la butte

Les PJ se rendent donc au sommet de la butte Montmartre, passent à proximité de l'église du Sacré-Cœur, et empruntent de petites rues très animées. Ils croisent des peintres et des artistes à tous les coins de rue mais, surtout, d'innombrables touristes. Le cabinet du docteur Têtard se trouve à une centaine de mètres derrière la place du Tertre, à l'intérieur d'un petit bâtiment d'aspect très ancien, entouré par un parking privé, lui-même protégé des regards par de hautes palissades.
L'intérieur de l'immeuble a été refait à neuf. Têtard, qui vit au rez-de-chaussée, n'est pas chez lui quand les PJ pénètrent dans sa demeure. Son appartement, très luxueux, n'est pas très propre : des seringues, des boîtes de médicaments, des canettes vides d'Isostar et d'autres déchets traînent sur le sol. Laissez les PJ inspecter les lieux. La seule étrangeté visible est sur le chambranle de la porte d'un grand placard situé à l'entrée de l'appartement. On peut y voir des traces de brûlures et d'énormes encoches (des traces de cornes). Cela devrait inciter les PJ à inspecter consciencieusement le placard. À l'intérieur, contre le mur, se trouve un compteur électrique peu conventionnel, aux formes futuristes. En lui faisant effectuer une rotation d'un quart de tour, on déclenche un ascenseur qui mène directement au sous-sol !

L'antre du Têtard

Ce sous-sol évoque un gigantesque parking souterrain. C'était sa destination initiale, mais il a été racheté par Têtard qui l'a transformé en laboratoire secret. Le placard-ascenseur permet d'y accéder, mais il existe une autre entrée venant de l'extérieur, que Têtard emploie lorsqu'il est accompagné de ses acolytes.
Le laboratoire renferme tout un matériel de savant fou : ordinateurs, tubes à essai, récipients de verre de toutes formes, liquides bouillonnants, électrodes, microscopes électroniques... Personne n'est là au moment de l'arrivée des PJ. Dans plusieurs salles sont stockés un nombre hallucinant de drogues, stéroïdes, anabolisants, produits énergétiques, etc. Les PJ peuvent aussi découvrir une grande pièce isolée, le dortoir des acolytes. Elle est pleine de déchets et d'immondices. L'odeur qui y règne est abominable. Laissez les PJ se poser quelques questions avant de leur signaler que l'ascenseur se remet en marche. Au même moment, le voyant de la porte blindée qui donne sur l'extérieur s'allume lui aussi. Panique ! Il faut réagir, et vite !



Rocky Siffredo

S'ils sont toujours en vie, ce sont les Blues Dupondt Brothers qui sortent de l'ascenseur. Par la porte blindée entrent Têtard et ses acolytes. Ils reviennent de leur dernier casse (un entrepôt de Seine-Saint-Denis), les sacs emplis de produits anabolisants. Ça sent la baston finale !

Bastonnez, c'est gagné !

Si les PJ pensent à exploiter la naïveté des Blues Dupondt Brothers, ces derniers concentrent leurs attaques sur les acolytes, ces « immondes renégats pervertis qu'il convient de purifier ». Si les PJ ne s'interposent pas, les anges mettent deux des acolytes hors d'état de nuire, mais l'un d'eux est tué dans la bataille (décidez lequel... ou laissez faire le hasard). Une fois leur propres combats finis, les PJ pourront s'occuper du dernier Dupondt, qui n'a plus que 7 PP et 1 point de Force. Cette tactique peut réellement augmenter les chances de survie des PJ !
Si la situation tourne en sa défaveur, Têtard tente un coup de poker pour sauver sa peau. Il se jette sur l'un des PJ avec une seringue et lui injecte une grosse dose de sérum. Puis il tente de le duper, en lui parlant d'un antidote qu'il ne lui remettra que si on le laisse partir. Si les PJ acceptent sa proposition, Têtard part... et ne revient pas. Non seulement il n'a pas d'antidote mais, de toute manière, son objectif principal a été atteint, puisque ses actions ont attiré l'attention d'une mégacorpo médicale dirigée par plusieurs psis. Ces derniers lui ont proposé de rejoindre leur organisation. Têtard a accepté avec fierté. Les PJ le retrouveront sans doute un jour sur leur route. S'ils ne se font pas avoir par le psi et le tuent, c'est tout à leur bénéfice : accordez-leur +1 sur le jet final des récompenses.

Conclusion

Celui des PJ qui a été piqué devra réussir quelques jets de Volonté difficiles au cours des prochains jours pour résister au manque. De plus, il subira une limitation physique que vous devrez imaginer en fonction de son pouvoir majeur, ou du pouvoir qu'il a le plus développé. Heureusement, une seule dose a été injectée, et la mutation ne sera pas aussi impressionnante que ce que les PJ ont pu voir jusqu'à présent. En contrepartie, augmentez le pouvoir en question d'un niveau (ou rajoutez 1 PP s'il est déjà à son niveau maximum).
Quelques semaines plus tard, grâce au PJ contaminé qu'il peut étudier à loisir, Malthus, le prince des Maladies, met au point un antidote qui annule les effets du sérum de Têtard. C'est la disparition pure et simple de cette menace.

Léonidas Vesperini



Les PNJ

Illustration : Éric Puech

Pour INS/MV

▶ Les Blues Dupondt Brothers, anges de Joseph, grade 1

Frères jumeaux au moment de la possession de leur corps, ces deux bruns moustachus s'appellent vraiment Dupond (avec un « d », personne n'est parfait) et s'habillent de manière strictement identique. Pour les différencier, vous n'avez qu'à en appeler un Dupond-D, et l'autre, Dupont-T. Guère futés, ils comptent sur les démons pour retrouver la trace des fauteurs de troubles, en particulier ceux qu'ils soupçonnent d'être des anges renégats.

FO	VO	PE	AG	PR	APP	PP
3	5	4	3	4	2	16

Talents : Voiture 2, Baratin 2, Discussion 3, Interrogation 4, Torture 1, Discrétion 2, Arme de poing 3, Esquive 3.
Pouvoirs :
- Dupont-T : Détection du Mal 3, Torture 5, Jet d'eau bénite 3, Immunité aux maladies et aux poisons*.
- Dupond-D : Détection du Mal 4, Torture 4, Membre blindé, Boomerang 3.

Équipement : Costume noir, lunettes noires, chapeau noir, gilet en kevlar sous le costume (noir, rappelons-le), revolver cal.44.
* Grâce à ce pouvoir, Dupont-T ne peut pas être affecté par le sérum de Têtard.

▶ Les policiers

FO	VO	PE	AG	PR	AP	PP
2	1	2	2	2	1	-

Talents : Arme de poing 2, Esquive 2, Corps à corps 1, Voiture 2.
Équipement : Uniforme, revolver cal.44.

▶ François Têtard

28 ans, 1,78 m, 73 kg. Chauve (se rase entièrement la tête), yeux bleus, élégant costume gris, chemise jaune canari. Lors du combat, Têtard tente de dissimuler ses pouvoirs psis pour bénéficier de l'effet de surprise. S'il est attaqué ou menacé, il commence par utiliser son pouvoir d'Armure. En attaque, il se sert en priorité de son arme avant de passer à ses pouvoirs psis offensifs, s'il le juge réellement nécessaire (n'oublions pas qu'il court des risques en les utilisant).

FO	VO	PE	AG	PR	APP	PP
2	4	2	2	3	3	-

Talents : Voiture 1, Médecine 3, Chimie 3, Mécanique 1, Électronique 1, Informatique 1, Baratin 1, Discussion 2, Arme de poing 2, Esquive 2, Glousser après avoir utilisé avec succès un pouvoir psi 3.
*Pouvoirs** : Agitation moléculaire 3, Armure 2, Arrêt cardiaque 2.
Équipement : Costume de ville, revolver cal.44.
* Voir le livret *Les petites affaires du Maître de Jeu*, pp. 10 et 11, pour la description de ces pouvoirs psis.

▶ Les acolytes

Ils ont tellement régressé intellectuellement qu'ils ne comprennent plus que les ordres simples et les mots courts, d'où leur nouveau nom à une syllabe. Les acolytes se nourrissent exclusivement de stéroïdes et d'anabolisants, qu'ils absorbent en grande quantité.

▶ Ping, démon renégat de Kobal, grade 2

Autrefois appelé David Girardex, Ping, l'ancien bras droit de Têtard, a subi une régression qui l'a amené au niveau intellectuel des autres acolytes. Physiquement, il ressemble désormais à un pingouin de taille humaine.

FO	VO	PE	AG	PR	APP	PP
4	5	2	2	3	3	21

Talents : Acrobatie 3, Nage 4, Survie en milieu arctique 4, Esquive 3, Corps à corps 3.
Pouvoirs : Polymorphe 3, Bond 3, Gag absurde 5*, Jet de glace 4.
Équipement : Nu comme un ver.
* Ping garde en permanence l'aspect d'un pingouin.

▶ Corn, démon renégat de Baal, grade 1

Monstre de deux mètres de haut, couleur rouge pompier, cornes de 25 cm, musculature surdéveloppée.

FO	VO	PE	AG	PR	APP	PP
6	2	3	3	4	1	18

Talents : Course 4, Esquive 3, Corps à corps 3, Projeter de la fumée par les narines 2.
Pouvoirs : Cornes 6*, Art du combat 3, Onde de choc 4, Détection des ennemis 2.
Équipement : String en cuir de vache véritable.
* Ses cornes restent visibles en permanence. Il n'a pas de PP à dépenser lorsqu'il s'en sert. Elles ont les caractéristiques suivantes : Puissance +5, pas de bonus de Précision.

▶ Flam, démon renégat de Belial, grade 1

Apparence humaine (1,75 m, 75 kg), mais corps en combustion permanente.

FO	VO	PE	AG	PR	APP	PP
3	3	4	4	5	4	19

Talents : Acrobatie 3, Esquive 4, Corps à corps 3.
Pouvoirs : Jet de flammes 4, Immunité au feu*, Tourbillon de feu 3*, Téléportation 2, Augmentation temporaire d'Agilité 2.
Équipement : Ça fait longtemps qu'il a cramé.
* Effet permanent.

▶ Roc, ange renégat de Daniel, grade 1

Deux mètres, corps massif recouvert d'une épaisse carapace de pierre de type quartzite.

FO	VO	PE	AG	PR	APP	PP
5	4	4	3	4	1	15

Talents : Corps à corps 3.
Pouvoirs : Armure corporelle 6*, Chair en pierre 4, Coup de poing 4, Paralysie 3.
Équipement : Pour quoi faire ?
* Recouvert en permanence d'une armure corporelle en pierre visible (protection 11 !), n'a plus besoin d'utiliser ce pouvoir.

▶ Volt, ange renégat de Jean

Jeune femme élancée, dont la chevelure est constituée d'arcs électriques.

FO	VO	PE	AG	PR	APP	PP
3	5	3	4	3	5	17

Talents : Acrobatie 2, Séduction 1, Esquive 4, Corps à corps 2.
Pouvoirs : Éclair 3, Électricité 5, Augmentation temporaire de Force 3, Vol 3.
Équipement : Justaucorps mauve, bottes en cuir noir.

Un scénario Casus Belli pour

Warhammer



Courroux divin

Ce scénario conviendra à des personnages n'ayant que quelques aventures à leur actif, un MJ raisonnablement expérimenté et des joueurs qui, pour une fois, n'ont pas besoin d'être subtils, au contraire !



Un raid de plus

Les aventuriers sont à Nuln, l'une des principales villes de l'Empire. Ils sont encore une fois sans emploi, et certainement sans le sou. Si ce n'est pas le cas, il ne vous reste qu'à préparer un petit traquenard ou une escroquerie qui videra rapidement leurs poches.

Tous les chômeurs de Nuln se rendent sur la Reiksplatz, où on leur propose tout un éventail de labeurs épuisants et sous-payés, totalement indigne d'aventuriers de la valeur des PJ. Au centre de la place se trouve un orme gigantesque, dont trois hommes ne pourraient ceindre le tronc en joignant leurs bras. Épinglées à l'écorce de cet arbre magnifique, on peut lire un grand nombre de petites annonces écrites par des gens cherchant à obtenir des renseignements particuliers, recherchant des informations sur un proche disparu ou émanant tout simplement de collectionneurs et d'esthètes désireux d'acheter, de vendre ou d'échanger certains objets rares et/ou précieux. Il est également possible d'y trouver des offres d'emploi entrant dans les cordes d'un groupe de solides aventuriers prêts à prendre tous les risques pour gagner gloire et fortune. Une annonce semble particulièrement intéressante de ce point de vue (improvisez à volonté sur les autres, si le cœur vous en dit) :

« Hans von Beckenhauch, vicomte de Schiessendorf, recherche quelques aventuriers n'ayant pas froid aux yeux pour une mission de confiance. Expérience militaire préférable. Débutants s'abstenir. Bonne paie. S'adresser à l'auberge du *Lys d'or.* »

Hans von Beckenhauch est le fils du comte de Schiessendorf. Il séjourne actuellement à l'auberge du *Lys d'or* et désespère de trouver enfin quelques valeureux aventuriers prêts à l'accompagner dans un raid fort périlleux au cœur des forêts de son Stirland natal. L'objectif ? Délivrer sa jeune sœur Elsa, enlevée quelques semaines plus tôt par une horde d'hommes-bêtes du Chaos. Personne ne s'est encore présenté à lui, si ce n'est un groupe de quatre Norsques complètement ivres et incapable de tenir une épée, qu'il a immédiatement éconduits. Un aventurier attentif peut les voir non loin de l'auberge, titubant et maugréant. Hans est au bord du désespoir lorsque les aventuriers demandent à être introduits.



Le contrat

Hans von Beckenhauch reçoit les aventuriers dans le petit salon attenant à sa chambre, au second étage de l'auberge. Ses deux gardes du corps sont également présents, pour s'assurer que les aventuriers ne représentent aucune menace. Hans est un homme d'une petite trentaine d'années, au maintien strict, qui pose un regard méprisant sur tout ce qui n'est pas de sa condition, en particulier les non-humains. Pour une fois, il fait un effort pour paraître aimable, car les aventuriers représentent sa meilleure chance de quitter rapidement Nuln, qu'il trouve bien trop peuplée et empuantie pour qu'il soit agréable d'y séjourner.

Après quelques questions sur leurs antécédents, notamment leur expérience militaire, Hans en vient au fait. Il propose aux aventuriers la somme de 100 couronnes pour l'accompagner au cœur des forêts du Stirland dans un raid destiné à arracher sa jeune sœur Elsa aux griffes d'une douzaine d'hommes-bêtes. Hans précise également que c'est lui qui mènera les opérations. Une prime supplémentaire de 5 couronnes est offerte par tête d'homme-bête ramenée au château en même temps que la demoiselle. Il est toujours possible pour un aventurier charismatique de tenter d'augmenter cette somme, mais Hans fait sèchement remarquer qu'il n'est pas un marchand de tapis et que la ville regorge d'aventuriers.

Hans explique que cette bande sévit dans la région de Schiessendorf depuis quelques années déjà, mais leurs attaques étaient par trop sporadiques et négligeables pour que son père, le comte Manfred, daigne s'en préoccuper. Mais il y a deux semaines, sa sœur cadette Elsa a été kidnappée par ces monstres au cours d'un pique-nique près du château. Une demande de rançon est parvenue au château quelque temps plus tard. Il y a deux jours, deux des mutants ont été capturés lors d'un raid. Une fois soumis à la question, l'un d'eux a révélé l'emplacement de leur camp. Le comte ayant envoyé sa garde (une vingtaine d'hommes) mater quelques troubles dans un village aux confins de son domaine, il ne dispose plus que de quelques soldats. Comme le temps presse, il a envoyé son fils engager quelques solides aventuriers pour libérer sa fille. Une fois l'accord conclu, le vicomte leur fixe rendez-vous le lendemain matin à l'aube, car le comté de Schiessendorf est à une bonne journée de voyage par bateau.

Le voyage

Les aventuriers ont la journée pour faire connaissance et préparer leur voyage, et notamment pour acheter le matériel qui pourrait leur manquer. Il semble raisonnable de prévoir des rations de viande séchée pour quelques jours. Dès l'aurore, les aventuriers doivent rejoindre Hans et ses deux gardes du corps qui les attendent devant leur auberge, prêts à partir. Un nombre suffisant de places ont été retenues sur une péniche en partance pour Altdorf, et devant faire escale à Schiessendorf. En effet, voyager par bateau est un choix assez évident dans ce cas de figure, Schiessendorf

étant situé au confluent de la rivière Stir et du Reik. Les aventuriers atteignent la petite ville à la nuit tombée. Le ponton de la petite cité abrite chaque soir des péniches différentes. Les droits de passage perçus par le comte lui ont permis d'amasser suffisamment d'argent pour entretenir une force armée de deux douzaines d'hommes et pour élever des remparts autour de la bourgade. Les trois soldats qui ne sont pas partis en expédition passent leur journée à patrouiller entre la ville, Schiessendorf, et les villages fortifiés où sont élevés les chevaux qui seront ensuite vendus sur les marchés de l'Empire. La ville est agréable et les gens relativement accueillants. Plusieurs auberges de qualité permettent aux aventuriers de trouver facilement un logement avant d'aller se présenter au comte Manfred.

Manfred von Beckenhauch est un ancien chevalier-panthère de Middenheim qui a reçu cette terre en récompense de ses bons et loyaux services (le Graf Boris a intercédé en sa faveur auprès de l'empereur, vingt-cinq ans plus tôt). Manfred est un homme de taille moyenne, encore costaud même si sa barbe et ses cheveux blancs indiquent qu'il atteint l'âge où l'on rechigne à porter les armes. Il accueille les aventuriers de façon très courtoise mais, comme son fils, il attend d'eux des marques de respect peut-être un peu excessives. Sous ses dehors affables, Manfred est un homme réactionnaire et tyrannique, ce qui n'est pas sans rapport avec cette triste affaire (voir plus loin).

Le lendemain très tôt, les aventuriers partent à travers la forêt avec Hans à leur tête. Ils disposent d'une carte indiquant l'emplacement probable du camp des hommes-bêtes. Si l'un des aventuriers dispose de compétences lui permettant d'évoluer facilement en forêt, leur périple en est légèrement écourté. Après quelques heures de marche difficile, ils parviennent en vue du camp et tentent de s'en approcher sans attirer l'attention.

Le camp des mutants

Depuis qu'un des leurs a été capturé par les soldats de Manfred von Beckenhauch, les mutants sont bien plus attentifs à leur propre sécurité (ainsi qu'à celle d'Elsa) et ils montent la garde autour du camp.

Ils ont retapé un grand chalet forestier. La pièce commune où ils se réunissent tous pour manger, discuter et faire la fête se trouve au rez-de-chaussée. Au premier étage, il abrite les appartements de leur chef, Lyon, et d'Elsa. Tout autour, une demi-douzaine de cabanes servent de chambres aux différents mutants qui s'y sont regroupés par affinités. La nuit, deux d'entre eux sont constamment éveillés et présents dans la salle commune, se réchauffant auprès de la grande cheminée. Dumbo et Bouk prennent le premier tour de garde, suivis de Papy et de Poussin et enfin de Jeep et de Piouhh.

Une aire circulaire d'environ dix mètres a été dégagée par les mutants autour du camp pour leur permettre de vivre dans un espace aéré. L'endroit est remarquablement bien organisé, ce qui devrait étonner les aventuriers experts dans ce genre de raids. Généralement, les hommes-bêtes du Chaos sont en perpétuel mouvement, attaquant et pillant les communautés humaines ou non-humaines qu'ils rencontrent. Ils n'établissent que rarement des camps permanents. Peut-être sont-ils dirigés par un guerrier du Chaos ou un nécromant?

Durant la journée, les membres de la communauté se répartissent les tâches de la vie quotidienne. Ils cultivent un petit potager situé à quelques centaines de mètres du camp, près d'un petit cours d'eau, ainsi que quelques moutons (volés à l'origine dans les villages des environs). Les hommes travaillent à détourner une partie du ruisseau pour amener l'eau jusqu'au camp. Les femmes nettoient les différentes baraques et préparent les repas.

Les aventuriers n'ont aucune difficulté à capturer la jeune fille. S'ils attaquent de jour, les mutants sont dispersés. Ils se battent farouchement pour défendre Elsa, mais ils sont loin de pouvoir résister à un groupe de combattants expérimentés et déterminés. Ce ne sont finalement (et malgré leur apparence) que de pauvres gens. De nuit, il suffit de tuer les gardes pour pouvoir ensuite éliminer tout le groupe sans opposition. Elsa est constamment alitée car elle souffre d'une terrible fièvre et semble entre la vie et la mort. Lyon est parti au cœur de la forêt pour chercher des plantes médicinales. Il ne reviendra au camp qu'après le départ des aventuriers.

La vérité

Il y a quelque semaines, une énième dispute opposa le comte Manfred à sa fille Elsa. Depuis la mort de sa mère, la jeune fille est la seule personne qui ose encore tenir tête au vieux guerrier (à son insu, elle prévient ou aide de nombreuses victimes des méthodes radicales de son père). À bout de nerfs, la jeune fille s'est enfuie, quittant le château et la ville pour s'enfoncer dans la forêt. Elle ne pouvait plus supporter les manières autocratiques de son père et ne lui pardonnait pas d'avoir tué la comtesse dans un accès de colère, dix ans auparavant (1). Les hommes envoyés à la recherche de la jeune fille revinrent bredouilles et pendant quelque temps, Manfred pensa que sa fille avait été dévorée par les bêtes sauvages de la forêt. En fait, après avoir erré plusieurs heures, Elsa rencontra Lyon, un mutant qui la recueillit et l'emmena jusqu'au camp abritant sa communauté, au cœur de la forêt. Après quelques réticences, la jeune fille fut finalement très bien acceptée par tout le monde. Elle vit parmi eux depuis lors, parfaitement heureuse, d'autant plus qu'elle est tombée amoureuse de Lyon et que ce sentiment est réciproque.

Deux jours avant que cette histoire ne commence, deux des mutants, Poussin et Schnouf, ont fait l'erreur de s'approcher des habitations humaines. Ils voulaient faire une surprise à Elsa en lui rapportant des truffes, que Schnouf savait dénicher grâce à son groin de porc très sensible. Mais les deux compères ont été surpris par le comte Manfred et sa suite qui étaient en train de chasser. Poussin s'en est tiré, mais Schnouf fut capturé. Dans l'espoir de sauver sa vie, il révéla au comte que sa fille n'était pas morte mais qu'elle vivait avec eux dans la forêt. Sous la torture, le pauvre hère finit par avouer où se trouvait le camp. Manfred le fit mettre à mort. Ses soldats n'étant pas revenus de leur expédition, il décida d'engager quelques mercenaires pour récupérer sa fille et régler la question des mutants. Incapable d'admettre qu'Elsa ait volontairement rejoint une communauté de parias monstrueux, il a inventé cette histoire d'enlèvement pour offrir à ses concitoyens et aux aventuriers une histoire plausible.

La Belle et la Bête

Une fois les mutants massacrés ou en fuite, les aventuriers peuvent tranquillement rentrer au château de Schiessendorf. Chevauchant en tête avec dans les bras sa sœur inconsciente, le vicomte est radieux et ivre d'orgueil à l'idée d'avoir mené à son terme une mission dangereuse et de pouvoir enfin montrer à son père qu'il est lui aussi un grand guerrier. Mais alors qu'ils ne sont plus qu'à quelques kilomètres de la petite cité, les aventuriers entendent un terrible rugissement.

Lyon vient de rentrer au camp et de découvrir ses amis massacrés. Grâce à son remarquable odorat, il se lance sur la piste des assassins et, quelques dizaines de minutes plus tard, il rejoint le groupe. Les aventuriers sont soudain confrontés à un monstre mi-homme mi-félin qui les charge avec l'intention évidente des les massacrer. Mais Lyon, peu résistant, a toutes les chances de périr sous les coups des personnages.

Hans, dont la monture affolée est partie au galop, rejoint le château en relatant la mort probable des aventuriers et l'existence du monstre terrible qui les a attaqué. Son père décide de mettre la récompense de côté au cas où les aventuriers auraient survécu et rejoindraient finalement le château, mais il n'estime pas nécessaire d'aller les secourir.

Les aventuriers ont quant à eux d'autres problèmes. Une fois le fracas de la bataille apaisé, ils restent maîtres du champ de bataille et ont le privilège d'assister à un véritable prodige: une lueur dorée baigne le corps de Lyon et ses mutations disparaissent, de même que ses blessures. Il redevient un homme d'âge mûr aux cheveux blonds, au visage d'ange. À ses côtés flotte une silhouette féminine: Shallya, la déesse de la Compassion, qui observait avec intérêt l'évolution du destin de Lyon et d'Elsa. La déesse tremble d'une fureur contenue devant les malheurs du couple et de leurs amis, une communauté de mutants inoffensifs et pitoyables. Sa fureur retombe d'abord sur les aventuriers. D'une voix à la fois douce et pétrifiante, elle déclare: «Je suis Shallya et, malgré tous les hauts faits que vous êtes destinés à accomplir, ô aventuriers, vous ne valez guère mieux que des orques si vous n'êtes pas capables d'utiliser votre intelligence et d'écouter votre cœur.»

Elle les transforme immédiatement en gobelinoïdes, et plus précisément en orques (+1 en End, -10 en Int, -10 en Soc) et leur impose une épreuve. Il leur faut prouver leur valeur avant de pouvoir retrouver leur forme antérieure (à moins qu'ils ne préfèrent rester ainsi, ce qui serait fort étonnant). Ils doivent se rendre au temple de Morr le plus proche, à Nuln, et prier le dieu des Morts pour qu'il accepte de rendre l'âme de Lyon, injustement arrachée à ce monde avant d'avoir

1. Hans semble quant à lui tout à fait au diapason de son père et la mort de sa mère ne lui pose pas de problèmes de conscience particuliers.

L'expérience

Attribuez, par personne :
- **Pénitence achevée : +100.**
- **Pénitence partiellement achevée : +50.**
- **Pour chaque goule éliminée : +20.**
- **Interprétation du rôle : +20 à +50.**

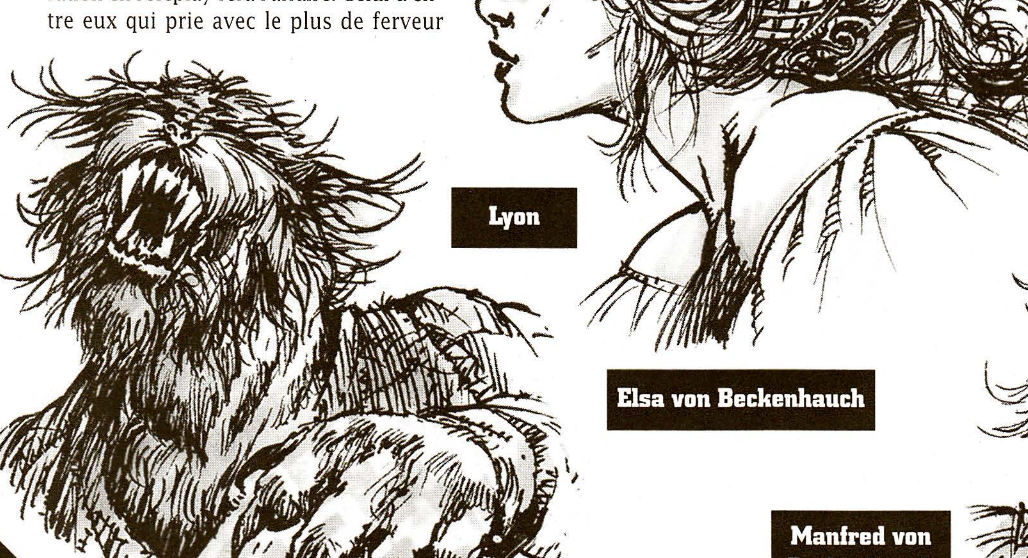
accompli son destin. Ensuite, ils devront délivrer Elsa du château où son père la retient prisonnière. Plutôt que d'avoir recours une fois de plus à la violence, la déesse serait impressionnée s'ils parvenaient à convaincre le comte Manfred de laisser Elsa vivre sa vie comme elle l'entend et de bénir son union avec Lyon. Il leur est imposé de respecter les commandements de Shallya durant toute leur pénitence, sous peine de risquer encore une fois le courroux de la déesse (ce qui équivaudrait à rester dans la peau d'un orque pour le reste de leur vie). Si aucun des personnages ne réussit un test d'Intelligence (+20 % si la compétence Théologie est maîtrisée), il va leur falloir trouver une prêtresse de Shallya (il y a en a une à Schiessendorf) pour se faire expliquer les valeurs du culte (p. 200 du livre de règles). Insistez particulièrement sur le « Ne jamais prendre une vie humaine, même pour défendre sa propre vie ». De nombreux joueurs chevronnés de *Warhammer* risquent d'avoir un peu de mal à s'adapter.

Faire pénitence

Comment déterminer si les joueurs s'y prennent bien pour remplir les obligations de leurs personnages ? Il existe un certain nombre d'étapes par lesquelles ils seront obligés de passer. À chaque fois que les personnages réussissent ou échouent dans l'une de leurs tentatives, ils marquent ou perdent un certain nombre de points. Le résultat de leurs efforts détermine l'attitude finale de la déesse.
En ce qui concerne le temple de Morr (comme d'habitude ouvert à tous, voir p. 197 du livre de règles), les aventuriers doivent prier pour l'âme de Lyon et leur propre salut. Une belle déclaration en roleplay fera l'affaire. Celui d'entre eux qui prie avec le plus de ferveur reçoit une vision dans laquelle le dieu Morr lui-même apparaît. Il explique qu'il est d'accord pour rendre l'âme de Lyon... à deux conditions. La première consiste, pour compenser la perte de cette âme, à renforcer son royaume spirituel en chassant du cimetière des Innocents les goules qui s'y terrent. La deuxième est qu'Elsa pose un baiser sur les lèvres froides de Lyon pour rappeler son âme. Il pourra alors revenir dans le monde des vivants. En effet, Lyon ayant goûté au séjour des morts et au repos éternel, il n'est pas certain qu'il ait envie de retrouver une vie de labeur et d'épreuves (son amour pour Elsa devrait finalement le être plus fort, mais cette liberté permet de mettre une touche d'incertitude dans la scène).
Le cimetière des Innocents se trouve au bord du fleuve, à la limite nord de la ville. C'est un endroit austère et peu fréquenté, même durant la journée, car la plupart des tombes sont là depuis plus d'un siècle. Les morts qui y sont enterrés n'ont que rarement des parents encore en vie qui puissent venir leur rendre visite et nettoyer leur stèle. Une bonne demi-douzaine de goules (leur nombre exact dépend de la puissance du groupe) y a élu domicile en grand secret. Ces monstres passent leurs nuits à profaner les tombes pour se nourrir des corps. Comme les cadavres frais se font rares, il y a fort à parier qu'elles vont bientôt s'établir dans un autre cimetière. Les aventuriers ne devraient pas avoir trop de mal à déloger les goules, qui ne représentent pas des adversaires trop redoutables si elles ne sont pas sous-estimées. Et comme Shaylla n'est pas opposée à ce qu'on brutalise les morts-vivants, cet épisode permettra aux plus violents de décompresser un peu.
Des personnages observateurs peuvent remarquer que les tombes laissées ouvertes par les goules et des statues renversées (dont une de Morr) font désordre, et prendre un peu de temps pour les remettre en place. Leurs efforts seront appréciés...
Convaincre Manfred von Beckenhauch de laisser sa fille repartir avec Lyon, même redevenu humain, sera bien moins facile que d'exterminer quelques morts-vivants rongeurs d'os. Si les personnages trouvent un moyen de l'approcher malgré leur apparence (Manfred a plus l'habitude de massacrer les orques que de discuter avec eux), ils peuvent peut-être le convaincre, car la fierté d'Elsa lui inspire une certaine admiration. C'est en tous cas extrêmement difficile et nécessite une bonne dose de roleplay.
Hans ne sera pas d'une grande utilité pour les aventuriers. Mieux vaut l'ignorer. Il a lui aussi tendance à trucider les orques à vue. De plus, il estime que le destin de sa sœur est de se morfondre au château en attendant qu'on lui ait trouvé un mari, certainement pas d'aller soigner des mutants au fin fond de la forêt. Contrairement à son père, il se contrefiche du bonheur d'Elsa.
Elsa se remet de sa fièvre dans sa chambre. Une certaine dose de prudence est de mise si les aventuriers veulent l'approcher. Même si elle les reconnaît, elle risque de leur en vouloir d'avoir tué Lyon, au moins jusqu'à ce qu'on lui explique qu'il peut être ramené à la vie. Si les aventuriers manquent singulièrement de diplomatie, ils peuvent se contenter d'enlever Elsa, laissant sa famille se demander où elle est encore passée, avant de l'emmener en forêt et de la regarder partir avec l'amour de sa vie.

Et si les PJ sont malins ?

Il est possible que les aventuriers soient suffisamment subtils pour capturer Elsa sans éliminer un seul mutant. Il faut pour cela qu'ils convainquent Hans de tempérer son ardeur dans la première partie. Cela ne change rien à la suite. Lyon attaque quand même les « ravisseurs » et se fait probablement tuer. En revanche, cela apporte aux PJ un bonus de +5 lors du calcul final de l'attitude de la déesse (voir le paragraphe *Résultat final*).
Si les PJ sont encore plus malins et réalisent que les mutants ne sont pas de dangereux monstres, mais des parias restés humains malgré leur étrange apparence, puis qu'ils arrivent à discuter avec Elsa (alitée) et enfin avec Lyon (à son retour), le scénario prend un autre cours.
Dans ce cas, Hans s'esquive discrètement. Il rentre seul au château et fait à son père un tableau très noir de la situation (PJ traîtres, Elsa droguée sans doute en vue d'un sacrifice, etc.). Le comte réunit ses soldats, tout juste de retour de leur expédition, et



Lyon

Elsa von Beckenhauch

Manfred von Beckenhauch

conduit lui-même la charge à travers la forêt. Mais ses hommes sont fatigués, la mêlée confuse, et c'est Elsa qui est tuée. Lyon hurle à la mort jusqu'à ce que sa voix se brise et Shallya apparaît aux PJ. Ils sont les plus neutres dans l'affaire, et c'est à eux qu'elle demande de convaincre le comte. S'il accepte l'alliance sa fille avec Lyon (il y a des chances, vu les circonstances), les aventuriers iront négocier avec Morr le rachat de son âme. Selon les circonstances, Lyon peut venir avec eux, ou Hans, qui n'a pas brillé jusque-là, et qui tentera peut-être de leur mettre des bâtons dans les roues («mieux vaut que ma sœur soit morte plutôt que mariée à un mutant»). Dans ce cas, les PJ gardent leur apparence... sauf s'ils refusent de s'impliquer, auquel cas Shallya les maudit pour leur manque de compassion et les transforme en orques pour leur forcer la main.

Résultat final

Même si tous les personnages sont soumis aux mêmes facteurs, ils n'auront peut-être pas tous le même nombre de points. La valeur en combat n'intervient pas dans ce décompte.

— Les commandements de Shallya ont été parfaitement respectés, dans la lettre comme dans l'esprit : +5.
— Pour chaque manquement aux commandements : -1.
— Lyon revient à la vie : +5.
— Manfred accepte le départ d'Elsa : +5.
— Pour chaque mutant tué : -1.
— Impressionner Morr (redresser les stèles ou les statues) : +3.
— Se faire pardonner par Elsa : +2.
— Autres éléments : +3 (par exemple aider à déménager le camp si Elsa, Lyon et les mutants doivent fuir) à -3 (actes néfastes gratuits).

- **Total de 16 ou plus** : Pardon de Shallya accordé plus l'octroi d'un point de Destin.
- **Total de 11 à 15** : Pardon de Shallya accordé, plus l'octroi d'une grâce divine (+10% contre les poisons).
- **Total de 6 à 10** : Pardon de Shallya accordé.
- **Total de 0 à 5** : Pardon de Shallya accordé avec réticence (perte d'un point de Destin).
- **Total négatif** : Shallya reste inflexible, et les PJ vont devoir trouver un autre moyen de reprendre leur apparence initiale.

Xavier Langlet
illustration : Éric Puech



ES PNJ

Pour Warhammer

▶ Manfred von Beckenhauch, comte de Schiessendorf, 65 ans, Al Neutre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	66	34	3	2	6	33	3	21	68	51	22	46	27

Toujours habillé de vêtements luxueux et de belles fourrures, Manfred conserve quelques beaux restes de son passage chez les chevaliers-panthères, tant au niveau des compétences de combat que de l'armement.

▶ Son fils Hans, gentilhomme, 28 ans, Al Neutre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	45	43	4	4	8	52	2	33	46	26	37	29	42

Nobliau assez peu brillant, il en a malheureusement conscience. Depuis des années, il se soumet à un entraînement militaire rigoureux et espère accomplir de hauts faits pour prouver au vieux Manfred qu'il n'est pas un raté.

▶ Sa fille, Elsa, apprentie herboriste, 17 ans, Al Bon

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
5	15	35	1	1	5	56	1	43	34	46	31	53	77

Une demoiselle en détresse avec beaucoup plus de caractère que la moyenne, même si la maladie la rend incapable d'agir pendant la première partie du scénario.

▶ Lyon, chef des mutants, 26 ans, Al Bon

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	45	12	6	5	11	24	2	26	37	45	32	54	05

C'est le chef de la communauté, un ancien soldat ayant subi de terribles mutations en se mettant involontairement en contact avec de la poussière de pierre distordante. Lyon est un colosse avec une tête de lion et un fin duvet de poils fauves sur l'ensemble de son corps. Il mesure environ 2,30 m pour un poids de 140 kilos. Il manie une redoutable épée bâtarde, qu'il emploie généralement à une seule main.

▶ Djoumbo, mutant, 34 ans, Al Neutre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	24	22	5	4	7	31	1	29	26	27	34	29	15

Colosse aux gigantesques oreilles, il a une ouïe fort développée qui lui permet de doubler son score d'Initiative pour tous les jets d'audition. C'est le seul mutant plus baraqué que Lyon. Il possède un énorme gourdin qu'il manie à deux mains (+2 aux dégâts, -10 en I).

▶ Phoc, mutant, 14 ans, Al Neutre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	24	12	2	2	4	45	1	38	20	29	29	29	20

Un jeune garçon aux jambes atrophiées et aux larges mains palmées qui ressemble à un. . phoque. Son Mouvement dans l'eau est de 6. Ses griffes lui permettent de frapper en faisant les mêmes dégâts qu'une dague.

▶ Bouk, mutant, 36 ans, Al Neutre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	33	29	3	3	7	31	1	29	36	29	29	29	29

Un homme de stature moyenne avec une tête et des pattes de chèvre. Lui et Elsa se partagent la direction de la communauté quand Lyon n'est pas là. Il possède une épée courte (dégâts -1).

▶ Mary et Sally, mutantes, 21 ans, Al Neutre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
3	24	39	2	2	7	30	2	29	29	29	29	29	29

Des siamoises partageant le même corps, avec deux têtes. Aucune arme.

▶ Papy, mutant, 70 ans, Al Bon

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
1	12	10	1	1	3	12	1	15	26	56	89	89	17

Un vieillard avec une queue de reptile et une langue fourchue. En combat, il utilise sa robuste canne de bois de chêne (traiter comme un gourdin).

▶ Poussin, mutant, 19 ans, Al Bon

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	33	39	3	3	6	36	1	29	29	25	29	29	18

Un jeune homme recouvert d'un duvet jaune vif avec un petit bec orange, qui parle du nez. Il possède une fronde.

▶ Boule, mutante, 54 ans, Al Bon

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
2	22	25	3	4	7	23	1	37	45	29	29	29	29

Une naine mesurant à peine 80 cm, mais presque aussi large que haute, ce qui la fait ressembler à un ballon muni d'une tête. Manie de façon redoutable le rouleau à pâtisserie.

▶ Arach, mutant, 34 ans, Al Neutre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
6	29	29	3	3	6	30	1	29	29	29	29	29	20

Un homme d'âge moyen doté de quatre jambes et courant très, très vite. Manie un gourdin.

▶ Pîouhh, mutant, 45 ans, Al Neutre

M	CC	CT	F	E	B	I	A	Dex	Cd	Int	Cl	FM	Soc
4	29	29	3	3	6	39	1	29	29	29	29	29	28

Un homme maigrichon et pâle qui peut à tout instant dégager une odeur insoutenable grâce à ses impressionnantes flatulences (malus de -25 % tous les tests de compétence). Il peut aussi manier un gourdin.

▶ Les goules

Voir p. 250 du livre de règles.

Un scénario Casus Belli pour

DIFFICILE

AD&D

Le trône des dieux



Cette odyssée s'adresse à des aventuriers de niveau 5 à 8, des joueurs expérimentés et un meneur de jeu habitué à nager en eaux troubles. Le « Guide du Maître » (GdM) et surtout le « Bestiaire monstrueux » (BM) sont nécessaires pour la jouer dans de bonnes conditions. Le « Livre des Artefacts » serait également utile.



L'odyssée légendaire

Jadis, le sud du continent abritait une civilisation puissante et sage. Les dieux tissèrent des liens privilégiés avec ses membres, et leur offrirent le trône des dieux, une relique destinée à faciliter la communication entre les deux mondes. Mais il est dit qu'aucune civilisation ne résiste à l'usure des siècles, et celle qui nous intéresse sombra dans la décadence. L'un des pères de ce peuple monta sur le trône en souhaitant, ultime insulte, devenir l'égal d'un dieu. Le courroux divin s'abattit et le peuple tout entier fut maudit. Il fut condamné à ramper pour l'éternité, transformé en hommes-serpents. Ainsi naquirent les Yuan-Ti. Quant au profanateur, il devint une abomination, le Kraken qui écume les océans pour l'éternité. Leurs cités englouties par une mer purificatrice, les hommes-serpents se réfugièrent dans les jungles du sud. Seul la montagne abritant le trône resta émergée : l'Éthermortis, le mont des Morts, figé entre deux océans d'éther (le ciel et la mer).

La légende a traversé les siècles et une confrérie secrète s'est vouée à la recherche du trône des dieux : les Chercheurs. Menés par leur grand maître, frater Sinistus, ils ont pris contact avec les Yuan-Ti et ont découvert des informations cruciales. En échange de leur aide pour localiser l'Éthermortis, les Chercheurs comptent restaurer la gloire des hommes-serpents. Une fois la relique entre leurs mains, ils deviendront invincibles et conduiront les Yuan-Ti à la conquête du monde!

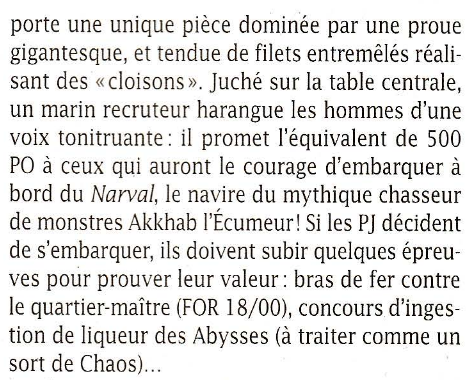
Mais les artefacts des dieux ne sont pas des jouets pour les humains. La déesse du Destin a décidé que le trône devait être mis à l'abri de la cupidité des mortels. Cependant, son statut lui interdit d'intervenir directement sur le cours des événements. Elle choisit donc un champion, le légendaire chasseur de monstres marins Akkhab l'Écumeur, qu'elle influence. Elle utilise subtilement sa faiblesse : lors d'un combat contre le Kraken, sa bien-aimée a disparu, emportée par la créature. Akkhab a refusé de croire à sa mort, et sombre peu à peu dans la folie, obsédé par l'idée de retrouver sa femme et de tuer le monstre. La déesse le guide en rêve, prenant l'apparence de sa bien-aimée, afin de le conduire vers le Kraken, l'Éthermortis et le trône des dieux. Or, le marin a besoin d'étoffer son équipage et la Destinée va se charger de lui fournir d'audacieux aventuriers : les PJ!

Leur odyssée va débuter dans le sang et la fureur à Ynöm, pour se poursuivre à bord du vaisseau d'Akkhab. Sur la piste du Kraken, ils vont découvrir le complot des Chercheurs, puis ils exploreront la jungle des épaves perdues avant d'affronter leur destin : monter sur le trône des dieux!

Le port des massacrés

Lacérée par les embruns et les vents du large, la ville d'Ynöm s'enracine dans une lagune marécageuse. Ce port minuscule du domaine des Princes de la Mer, au sud-ouest du continent, est composé d'une bourgade, nichée sur le littoral, et du quartier des Barges, dont chaque bâtisse est construite sur une plate-forme flottante. Enchevêtrement de passerelles et de pontons, ce quartier se fait et se défait au gré des migrations. Pour y accéder, il faut naviguer entre d'étroits chenaux ou emprunter les pontons. Envahie de brume et d'insectes, éclairée des lanternes emplies du sang phosphorescent des xénophores, des salamandres de la taille d'un hippopotame, cette partie de la ville est dédiée aux marins : maisons de plaisir, auberges...

C'est dans l'une d'elles, *L'étrave*, que les hasards du destin ont conduit les PJ. L'établissement comporte une unique pièce dominée par une proue gigantesque, et tendue de filets entremêlés réalisant des « cloisons ». Juché sur la table centrale, un marin recruteur harangue les hommes d'une voix tonitruante : il promet l'équivalent de 500 PO à ceux qui auront le courage d'embarquer à bord du *Narval*, le navire du mythique chasseur de monstres Akkhab l'Écumeur! Si les PJ décident de s'embarquer, ils doivent subir quelques épreuves pour prouver leur valeur : bras de fer contre le quartier-maître (FOR 18/00), concours d'ingestion de liqueur des Abysses (à traiter comme un sort de Chaos)...



Soudain, le sol se met à résonner de raclements insoutenables, le plancher se soulève par endroits puis explose dans un craquement en vomissant une horde d'abominations ophidiennes. Une trentaine de morts-vivants mi-hommes mi-serpents envahissent l'auberge (des Yuan-Ti zombis), éventrant tous les êtres vivants qui leur tombent sous les griffes avec d'énormes crochets d'abordage. Les PJ n'ont que deux issues : les canaux ou les toits. Il leur faudra éviter le feu qui envahit le quartier des Barges (il a été allumé avant l'attaque). Des gondoles rapides tirées par des xénophores sont amarrées devant la taverne. Si les PJ choisissent ce moyen de transport, organisez une course poursuite haletante dans cet enfer en flammes : les morts-vivants surgissent, sautent sur les gondoles, le tout au milieu d'un décor en feu...

L'attaque est l'œuvre de frater Sinistus. Ses pouvoirs de divination lui ont révélé qu'Akkhab et ses alliés constituaient une menace pour ses projets, et il ne compte pas s'arrêter si près du but. Durant l'aventure, il n'aura de cesse d'éliminer

le groupe. Cette fois, arrangez-vous pour que les PJ s'échappent. Cernés par les flammes et les Yuan-Ti, ils devraient se diriger vers le large où est ancré le navire d'Akkhab. Là, ils seront recueillis et fuiront en mer. Bon gré, mal gré, l'Écumeur a de nouveau marins, et le Destin de nouveaux champions...

L'Écumeur

Bientôt, les PJ sont conduits devant le maître des lieux. Ils franchissent une porte sculptée de frises marines et pénètre dans l'antre du capitaine. Trônant sur un fauteuil de métal et de cuir, au milieu d'une cabine envahie de cartes, Akkhab l'Écumeur les toise de son regard translucide. Sa chevelure immaculée ressemble à un flot d'écume se brisant sur les reliefs acérés de ses traits. Il leur souhaite la bienvenue avec une méfiance contenue et débat des événements (profitez-en pour distiller quelques renseignements sur Akkhab et les Yuan-Ti, en profilant derrière eux l'ombre des Chercheurs). L'Écumeur les affecte ensuite à l'entretien du navire jusqu'à leur prochaine escale, l'archipel des îles défuntes. Les PJ font à présent partie de l'équipage le plus légendaire de cette partie du monde!

La vie à bord est rude mais agréable. Les PJ sont traités avec circonspection par le reste de l'équipage, une dizaine de marins hauts en couleurs qui leur font découvrir le navire. Profilée tel un squale, sa coque sculptée est ornée d'ailerons métalliques. Sa proue figure un narval (c'est d'ailleurs son nom), terminé par un éperon d'acier. Son maniement est un modèle de simplicité. Six marins suffisent à la tâche. Chaque compartiment (cale, quartiers d'habitation, cuisine, etc.) peut être scellé par une cloison étanche. L'armement comprend trois balistes-harpons pour la chasse, deux catapultes à boulets de verre (pleins d'huile), quatre arbalètes géantes (qui tirent des carreaux enflammés), ainsi que deux barques tractées par des xénophores. Enfin, la voilure à géométrie variable autorise d'incroyables manœuvres.

Rompez la monotonie de la traversée en organisant quelques péripéties:

- Un cri de la vigie: «Squorkals en vue!». Ce sont des cétacés pourpres hérissés de crocs puissants (comme des baleines tueuses, *BM* p. 30). Ils se chassent en combat rapproché, en les rabattant vers le navire grâce aux barques rapides.
- Les xénophores dépérissent. Une seule solution, plonger une dizaine de mètres sous la surface pour récolter du kril-kril, une algue aux vertus médicinales. Un petit bain en apnée ou sous cloche à plongeur au milieu des prédateurs marins divertira les PJ...
- Un des marins, à la solde des Chercheurs, multiplie les avaries pour retarder le *Narval*. Craignant d'être découvert, il accuse publiquement les PJ. Nos héros doivent le confondre ou subir le jugement des dieux, un duel accuseur-accusé dans la mâture, très loin au-dessus de l'océan.

L'archipel des îles défuntes

Au bout d'une dizaine de jours, l'archipel des îles défuntes est en vue. Jadis vomies à la surface de l'océan par un volcan sous-marin, ces îles doivent leur nom à leur relief macabre et tourmenté: coulées de laves vitrifiées, escarpements défiant la gravité, forêts d'algues pétrifiées... La plupart sont peuplées d'un mélange de parias et de pacifiques autochtones, les Mahowis. Une île se distingue des autres par sa taille. C'est la Faucheuse, un croissant de schiste noir cernée d'une barrière de corail presque infranchissable. Creusée dans la falaise du versant intérieur, face à une crique profonde, une ville troglodyte s'est développée, vouée aux bacchanales des pirates qui y font relâche. L'autre versant abrite une tribu d'agriculteurs mahowis.

Akkhab a décidé d'y faire escale pour glaner des renseignements sur le Kraken. Les PJ ont quartier libre pendant deux jours, à condition de se charger de la corvée d'eau potable. Les rencontres seront variées:

- Pour se déplacer, ils ont deux solutions. Le labyrinthe de tunnels venteux creusé entre les habitations, théâtre d'une violence constante, est une première option (lancez 1d6 toutes les 30 mn. 1-2: un ivrogne déclenche une rixe; 3: sollicités par une fille de joie, les PJ tombent dans un piège; 4: un tire-laine leur dérobe un objet; 5-6: rien). Deuxième solution, les cages, des sortes de monte-charge à flanc de falaise. Elles sont principalement utilisées pour le sport local, le yö-yö, où chaque adversaire occupe une cage qui monte et descend alternativement. Le jeu consiste à scier le câble de la cage de l'adversaire jusqu'à ce qu'il abandonne, au risque de finir cent mètres plus bas dans la gueule d'un squale...
- L'ambiance générale est tendue. De nombreuses rumeurs circulent. Le culte du Kraken, populaire chez les immondes Yuan-Ti, ferait des émules. On raconte que de mystérieux personnages, les Chercheurs, exhorteraient les Yuan-Ti à envahir le continent. Leur grand maître, frater Sinistus, aurait fait escale à la Faucheuse il y a peu.
- Dans une auberge, un barde chante la ballade de Dagonn, l'histoire d'un ogre des mers qui aurait approché le Kraken. Questionné, le barde révèle que Dagonn existe bien. Il fait le commerce d'objet rares, et prétend venir de la jungle des épaves perdues, un légendaire cimetière de navires, quelque part au sud. Les Chercheurs l'ont également questionné à ce propos. Ils paraissaient exaltés, pressé de retrouver le Kraken et un endroit appelé l'Éthermortis.
- Si les PJ vont jusqu'au village mahowi pour acheter de l'eau, ils notent que ces paisibles primitifs sont sous la coupe d'un inquiétant chaman, juché sur un énorme trône (il est converti au culte du Kraken).

Quoi qu'il arrive, Akkhab décide bientôt d'appareiller pour la jungle des épaves perdues. Mais les Chercheurs ont tendu un piège...

Dès que le *Narval* gagne la haute mer, il est pris en chasse par deux galions. Bientôt, un troisième surgit face à lui, un hideux vaisseau fantôme sculpté dans le squelette d'un dragon de mer. Ses voiles en lambeaux laissent entrevoir un équipage yuan-ti (20 morts-vivants, 10 hybrides). Mettez en scène un fantastique combat naval. Akkhab manœuvre pour éperonner ses adversaires, mais il faudra utiliser toutes les ressources du navire. Les PJ ont de nombreuses possibilités: commando de barques rapides, abordage, etc. Au plus fort de la bataille, un phénomène inattendu met fin aux hostilités. Pris au centre d'un gigantesque tourbillon, le vaisseau noir est soulevé... puis explose, broyé par de titanesques tentacules. C'est le Kraken! Une lueur de folie passe alors dans le regard d'Akkhab qui donne l'ordre de poursuivre la créature...

La jungle des épaves perdues

Poursuivant le Kraken, Akkhab entraîne les PJ sur des mers de plus en plus ignorées. Le moral baisse, les vivres s'amenuisent, et les dernières péripéties ont décimé l'équipage (il ne reste que deux marins et les PJ). Un matin, le navire rencontre d'étranges courants en spirale, un maelström lent qui l'emprisonne bientôt dans une zone morte cernée par les courants. Au centre, un archipel de petites «îles» forestières semble flotter sur l'eau: la jungle des épaves perdues!

La jungle est en réalité un conglomérat de centaines d'épaves qui se délitent lentement, recouvertes d'une masse d'algues et de végétaux incroyablement denses. Certains des navires sont antiques, voire de formes ou d'origines inconnues.

La jungle s'organise en trois niveaux. Le monde-d'en-bas, formé par des générations de coques empilées, plonge profondément sous l'eau (20-30 m), ménageant des cavernes emplies d'air pleines de cargaisons oubliées ou de monstres affamés.

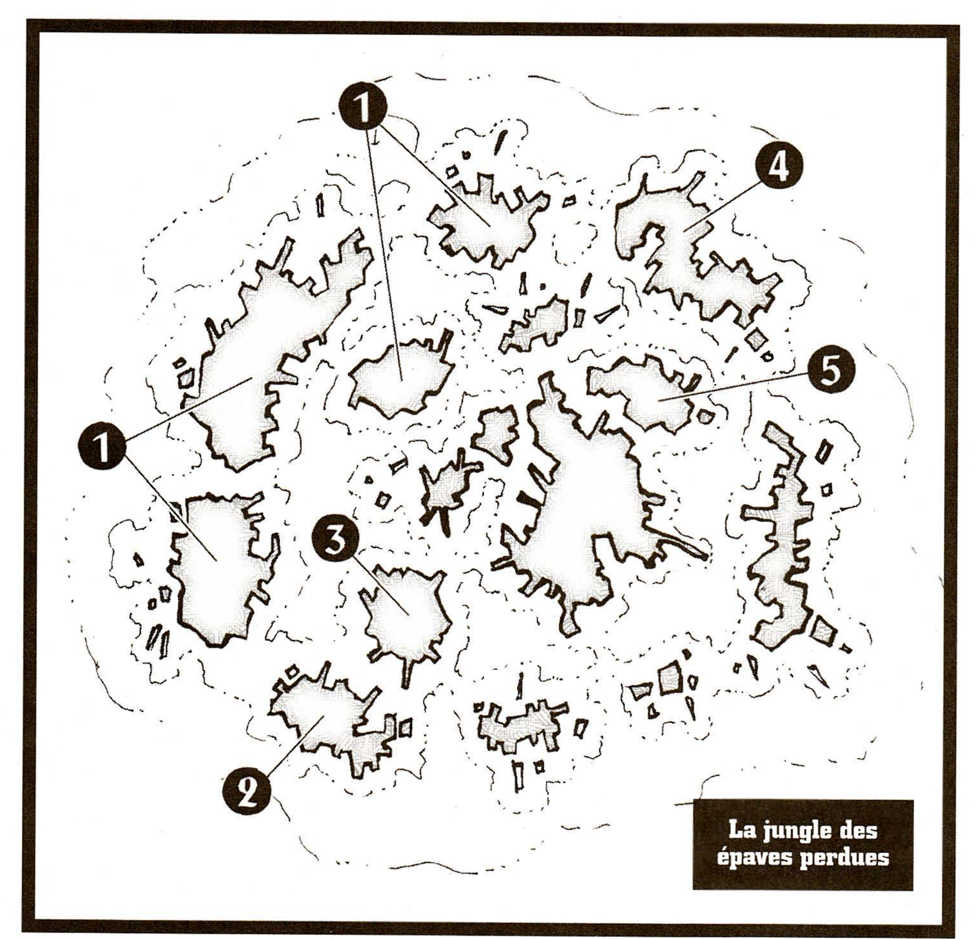
La jungle correspond aux ponts défoncés des navires, envahis d'une végétation grimpant jusqu'aux mâts (30 m). Ici, algues forestières et varechs géants étouffent les rares trouées de lumière, et foisonnent de vie: crabes-à-poison, goules des mers, etc.

Quant aux cimes, elles sont le domaine des naufragés survivants qui y ont bâti leurs habitations parmi les nids de milliers d'oiseaux exotiques.

Circuler dans la jungle exige un jet sous la DEX toutes les 10 mn. En cas d'échec, on chute à travers un pont jusqu'au monde-d'en-bas, perdant du même coup 3d6PV.

1 – Les Fangeux. Descendants dégénérés des naufragés, ils sont une centaine et habitent des villages suspendus entre les mâts, reliés par des chemins de cordes. Ils ont développé un culte étrange: ils sont persuadés que l'horizon a sombré et qu'il ne reste plus aucune terre émergée. Tout naufragé doit approuver... ou ils le dévorent, satisfaisant ainsi leur appétit de viande. Ils vénèrent le Kraken, qui les hante dans leurs rêves («j'ai vu un trône gigantesque et maudit, sur lequel se vautre l'Abomination engendrée par les dieux!»). Leur jeu favori est la descente aux enfers. En bordure d'un nid de goules des mers, deux adversaires se laissent glisser le long d'une liane jusqu'au niveau du sol, puis sautent de liane en liane jusqu'au centre du nid, touchent l'amoncellement d'os laissés par les goules, avant de repartir. Le premier à remonter sans se faire dévorer conquiert le respect des Fangeux (un jet sous la FOR pour descendre, deux jets sous la DEX-2 pour traverser, deux jets sous la DEX -4 pour revenir, un jet sous la FOR pour remonter. En cas d'échec, le personnage chute, perd un round... ou se fait attaquer par 1d4 goules).

2 – La tour de Dagonn l'Océanomancien. Entièrement construite à partir de matériaux de récupération, la tour s'étire tel un bras noir et crochu jaillissant de la jungle moite. Sur ses



murs extérieurs sont empalées des douzaines de sculptures de proue, toisant les visiteurs de leurs yeux d'ébène. Toutes les issues sont piégées (sort de Verrou plus Piège de feu, 9d4+5). À l'intérieur, les lampes à huile enfument les allées d'un sinistre labyrinthe : coffres débordant d'ossements polis, monstres empaillés suspendus au plafond, etc.

Le seul occupant est un golem de chair. Son maître, Dagonn, n'est plus là. Il a été enlevé par des Fangeux. L'explication? Il y a deux jours, le navire des Chercheurs a échoué dans la jungle. Ils se sont rendu chez Dagonn... puis leur navire est reparti comme si les courants contraires n'existaient pas! Devant ce prodige, les Croque-fangeux ont capturé l'Océanomancien et tentent de le faire parler.

Les appartements de Dagonn abritent des objets précieux (18 600 PO), trois potions de Respiration aquatique, un anneau de Sorcellerie (niv.1), un de Retour de sorts et un Manuel des golems (Chair, *GdM* p. 233). Un PJ magicien peut apprendre les mots de commande du Manuel en 1d4 heures, et donner des ordres au golem (70% de succès, en cas d'échec, le golem casse tout, emporte un PJ en haut d'un mât, etc.). Un escalier secret conduit au monde-d'en-bas, jusqu'à une caverne ouverte sur les profondeurs océanes. Là, flotte un appareil de Kwalish (*GdM* p. 213). Voilà le moyen qu'emploie Dagonn pour quitter l'île!

3 – Les guetteurs yuan-ti. Six hybrides ont été laissé par les Chercheurs, au cas où Akkhab parviendrait ici.

4 – Les Croque-fangeux. Ces dix-sept naufragés ont domestiqué quelques goules et les chevauchent, juchés sur un harnais fixé à leurs épaules. Leur meute chasse toutes les créatures vivantes. Ce sont eux qui ont capturé Dagonn (il est ficelé et bâillonné, mais indemne).

5 – Le navire de métal. Il ne comporte ni rames, ni voiles, et contient des cartes inconnues. Si on échappe au Ver tacheté qui l'habite (*BM* p. 364), on peut y récupérer quatre étranges bâtons (comme des Javelots de foudre). Deux sarcophages de cristal abritent des Momies (*BM* p. 231) aux curieuses cottes de mailles (des exosquelettes, comme des Ceintures de Force 19).

Que faire ?

Les options des PJ sont nombreuses : exploration, alliances, bataille dans la jungle... Mais leur objectif principal devrait être de retrouver et libérer Dagonn. Celui-ci est un énorme demi-ogre, sorcier des mers. Jusqu'ici, il menait secrètement son commerce de récupération d'épaves. Si les PJ négocient bien, il les aide et révèle plusieurs informations intéressantes :

- L'emplacement de la jungle lui a été indiqué il y a des mois par une jeune femme qui a disparu (la déesse).
- Le Kraken chasse dans la région, mais il repart toujours vers le sud.
- Le fond océanique n'est qu'à 300-400 mètres. Il abrite des ruines colossales, les vestiges d'une civilisation inconnue, enfouie sous les dépôts de sédiments et d'algues! Le mois dernier, Dagonn a découvert le sommet d'une pyramide intacte, à 300 m sous la jungle. D'autres ruines s'étendent vers le sud, le long d'une route noire qu'il a baptisé la « chaussée du Kraken ».
- Les Chercheurs sont venus il y a deux jours. Usant de magie, ils ont plongé jusqu'à la pyramide, puis sont remontés et ont mis cap au sud en hurlant « Éthermortis » ! Aucun courant contraire ne les a retenus.

Si les PJ veulent quitter l'archipel à bord de leur navire, il va falloir qu'ils plongent à leur tour...

La pyramide des révélations

La plongée est éprouvante (panne de l'appareil de Kwalish, ivresse des profondeurs, barracudas, etc.), mais un spectacle majestueux les récompense à l'arrivée. Incrustée de millions de coquillages phosphorescents, la pyramide scintille dans l'écrin bleu des abysses. Un puits de 10 m de large s'ouvre à son sommet. Il plonge successivement à travers plusieurs salles immergées, de plus en plus immenses et impressionnantes.

- **1re salle**. Elle est ornée de fresques racontant l'histoire d'une ancienne civilisation prospérant autour de l'Éthermortis, une montagne sacrée entre ciel et mer, où serait entreposée la plus puissante des reliques terrestres, un énorme trône au pouvoir inégalable, une « ligne directe » avec les dieux eux-mêmes!
- **2e salle**. Ses fresques montrent la civilisation ravagée par les pouvoirs du trône. Les eaux recouvrent tout, le roi devient une abomination (le Kraken), et ses sujets des hommes-serpents.
- **3e salle**. Elle décrit un rituel bloquant le pouvoir de la relique. Il faut placer sur le trône une sacoche enchantée (un Sac sans fond. Si les PJ n'en possèdent pas, Akkhab en a un). Il faut ensuite déplier à l'intérieur du sac un second objet, le Voile du Destin. Celui-ci se trouverait dans la pyramide.
- **4e salle**. Elle montre les ultimes prêtres de la civilisation engloutie bâtissant cette pyramide. Au-dessus d'eux se forme un maelström interdisant la route vers le sud et l'Éthermortis.
- **5e salle**. Titanesque, elle occupe le volume restant de la pyramide. À l'intérieur tourne un immense gyroscope bleu scintillant d'énergie. Catalysant les forces du plan élémentaire de l'Eau, c'est lui qui fabrique les courants circulaires! Il ne peut être endommagé physiquement, mais une attaque magique le ralentit pendant 1 mn pour chaque PV infligé (autrement dit, 1 Éclair de 8d6PV = 8d6 mn). Il faut le ralentir au moins 120 mn pour que les courants s'amenuisent, permettant ainsi à un navire d'échapper à la jungle. Si l'on y touche, un dragon-tortue (*BM* p. 95) arrive en 1d6 rounds pour châtier les profanateurs.
- **6e salle**. Derrière une porte scellée d'un Symbole foudroyant (16d6, JdS divisé par 2), un autel de corail supporte un voile tissé avec des brins d'éther et des rayons lumineux du plan astral. C'est le Voile du Destin (très prosaïquement un Trou portable, *GdM* p. 241).

L'heure du destin

Akkhab et les PJ arrivent au terme de leur quête. Après s'être échappés de la jungle, il suffit de plonger de temps en temps pour repérer la chaussée du Kraken. Elle conduit droit à l'Éthermortis. Le temps ainsi gagné permet de rattraper les Chercheurs.

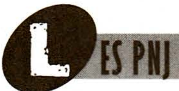
Bientôt une montagne noire envahit l'horizon, telle la gigantesque pierre tombale d'un dieu, plantée dans un champ d'écume et montant jusqu'aux nuages. Pas un oiseau ne la survole. Le silence semble gagner les vagues elles-mêmes. Soudain, une ombre hideuse monte des profondeurs. Akkhab se lève, tandis que le Kraken surgit, tous deux venant à la rencontre de leur destin...

L'affrontement doit être tissé de l'étoffe des légendes. Multipliez les retournements et les effets spéciaux (poursuites entre les récifs, éléments en furie, etc.). Le Kraken, très affaibli par son récent combat contre les Chercheurs, peut être vaincu par des PJ audacieux. Akkhab lui donne le coup de grâce, puis sombre dans un état de stupeur mélancolique. Il accompagne ensuite les PJ comme un spectre sans vie, tandis qu'ils débarquent sur l'île escarpée et s'enfoncent dans des tunnels vieux de milliers d'années...
De l'autre côté de la montagne, le hideux vaisseau des Chercheurs a jeté l'ancre depuis quelques heures à peine. Chacun des deux groupes progresse maintenant dans des boyaux sculptés comme des carcasses organiques (rappelez vous l'intérieur du vaisseau d'*Alien*). L'Éthermortis est une nécropole-labyrinthe riche en rencontre malsaines et angoissantes.

- Les gigantesques carcasses momifiées de deux titans encadrent un couloir aussi haut qu'une cathédrale. Leur sépulture sert de nid à 13 araignées géantes (*BM* p. 11).
- Une dizaine de monolithes noirs flottent dans les airs au milieu d'une salle. Ce sont d'anciens portails dimensionnels détruits. Un cadavre vitrifié émerge de l'un deux, bloqué en plein parcours. Son esprit est devenu une banshee (*BM* p. 18).

Au cœur de la montagne, dans une salle cyclopéenne au sol noyé de brumes bleues, le trône des dieux appuie son imposante masse contre une paroi de basalte. Sa surface est couverte de symboles apposés par les mains des plus grandes divinités. Autour de lui, une poignée de Chercheurs et de Yuan-Ti survivants fixent, ébahis, une silhouette assise sur le trône... Le corps de l'homme gonfle comme une baudruche purulente, déploie des ailes et devient un formidable démon ricanant. Frater Sinistus vient d'atteindre un nouveau stade d'existence!
C'est l'heure du dernier combat: trois Chercheurs, quatre Yuan-Ti et le démon contre les PJ. Attention, aucune magie ne fonctionne dans la salle, sauf sur le trône (la relique génère une Coquille d'antimagie permanente). Frater Sinistus ne peut donc utiliser ses pouvoirs. Bien sûr, un PJ peut toujours grimper sur le trône pour tenter de renverser la situation... à ses risques et périls. La meilleure solution consiste à placer le Sac sans fond sur le trône et à déplier le Trou portable à l'intérieur (voir *GdM* p. 241). L'air se met alors à crépiter, puis l'univers se déchire, tandis qu'un trou noir apparaît à l'emplacement des deux objets magiques! L'air s'engouffre à l'intérieur, puis le vortex emporte le trône et tout ce qui se trouve autour dans un rayon de 6 mètres, avant de se refermer dans un claquement de tonnerre. Tout est fini. Le trône poursuit son existence dans d'autres dimensions, loin des mortels présomptueux. Akkhab semble s'éveiller d'un long cauchemar. Des larmes coulent sur ses joues, tandis que le spectre d'une jeune femme apparaît, auréolé de gloire: la déesse, sous l'apparence souriante de sa bien-aimée, l'emporte doucement dans une lumière aveuglante. Les PJ clignent des yeux... et se retrouvent soudain sur la côte sud du continent! Devant eux, des goélands dansent dans le soleil, indifférent à leur stupéfaction ainsi qu'aux machinations des dieux et de la Destinée. Libres, tout simplement...

Patrick Bousquet & Christophe Debien
illustration : Éric Puech
plan : Cyrille Daujean



LES PNJ

Pour AD&D

▶ Yuan-Ti

BM p. 370. Yuan-Ti mort-vivant : comme un Zombi-monstre, *BM* p. 373.

▶ Akkhab l'Écumeur

Guerrier 10, PV 70, CA 7 (cuir), TACO 12, ATT 3/2rd, DEG 1-10, Espadon d'acuité, Sac sans fond.

▶ Marins d'Akkhab

DV 4, PV 25, CA 7, TACO 17, ATT 1, DEG 1-8, sabres.

▶ Frater Sinistus

Demi-elfe, Mage 12 / Prêtre 10, AL CE, PV 31, CA 0, TACO 14, Masse dansante (idem Lame), Bracelets de défense CA 0, baguette d'Animation des morts (voir sort, 30 charges).
Forme démoniaque : DV 15, PV 88, CA -3, TACO 5, ATT 2, DEG 2-20/2-20.

▶ Quêteur type

Guerrier 2, PV 15, CA 5 (cotte de maille), TACO 20, ATT 1, DEG 1-6 (masse).

▶ Dagonn l'Océanomancien

Demi-ogre, Mage 9 (sorcier marin), AL CN, PV 52, CA 4, TACO 14, ATT 1, DEG 1-10.

▶ Fangeux

Races variées, AL CE, DV 4, PV 20, CA 6 (armure d'os), TACO 20, ATT 1, DEG 1-6 (harpons).
Croque-fangeux : DV 5, PV 28.

▶ Kraken

Corps de serpent de mer et tête « cthulhienne » aux centaines de tentacules. *BM* p. 27.

Références pour le MJ

- **Le trône des dieux**. C'est l'une des plus puissantes reliques connues. Si vous possédez le *Livre des Artefacts*, lisez la page 104 ; sinon, utilisez les conseils ci-après.
Il en existe un pour chaque plan (ici le plan Matériel Primaire). Quiconque s'y assied voit sa première pensée exaucée, sous la forme d'une transformation qui l'affecte aussitôt. Un simple mortel peut acquérir une puissance considérable. . à condition de bien formuler sa pensée, car les dieux châtient les irrespectueux. Si un PJ s'assied, donnez-lui 15 secondes pour exprimer sa volonté. Puis tirez 1d100 :
1-20 : le souhait est exaucé (sans déséquilibrer votre campagne),
21-65 : idem, mais exploitez-en les failles pour le limiter,
66-85 : le souhait se retourne contre l'utilisateur,
86-100 : rien ne se passe. Quiconque monte une seconde fois sur le trône subit une terrible malédiction (inspirez-vous des effets d'un jeu de Cartes merveilleuses).
- **Les Quêteurs**. Depuis des siècles, cette confrérie envoie ses émissaires dans le monde pour localiser le trône. Sa vocation est d'empêcher que la relique ne tombe dans des mains mal intentionnées. Mais ses maîtres ont plus d'une fois succombé à la tentation du pouvoir.
- **La déesse du Destin**. Quel que soit le nom que vous lui donniez, c'est une divinité majeure. Peu lui importe que les Quêteurs et leurs armées ravagent le continent, si tel doit être leur destin. Mais le noble trône des dieux ne saurait être leur jouet. Faites-la apparaître ici et là (sous l'aspect de femmes mystérieuses), pour orienter subtilement l'action sans influencer directement les personnages.



Akkhab l'Écumeur

Nephilim

MOYEN

Hiver antérieur



Ce scénario, qui prend Paris pour cadre, est destiné à un groupe de joueurs et de Nephilim moyennement expérimentés. Le meneur de jeu devra posséder quelques talents d'improvisateur. L'aventure va faire découvrir à ses participants un aspect particulier d'un univers qu'ils ne connaissent pas forcément très bien, celui des bohémiens. C'est pourquoi la possession du supplément « Testament » est vivement conseillée, même si elle n'est pas indispensable.

L'histoire

À la fin du XVIe siècle, une bataille fait rage à Paris entre des Nephilim de l'Impératrice et plusieurs factions templières. Au cours d'un épisode particulièrement mouvementé, l'un des Nephilim, Shægan, parvient à s'emparer d'une relique templière particulièrement précieuse, l'Antidième, une sorte de couronne faite d'orichalque et de Lune noire. Dans un premier temps, les adoptés de l'arcane III le félicitent de sa prise mais, très vite, leur joie fait place à l'horreur. L'Antidième est si puissant que son pouvoir submerge Shægan. Le Nephilim devient khaïba et disparaît dans les bas-fonds de Paris, la couronne maudite soudée aux os de son crâne. Les Templiers, qui n'ont pas renoncé à leur bien, parviennent à le retrouver avant ses frères, mais ils constatent rapidement qu'ils ne peuvent pas récupérer l'Antidième. Les Ka-éléments de la créature font comme une gangue autour de l'artefact et en sont devenus indissociables. En désespoir de cause, et en attendant de trouver une solution, ils capturent le khaïba pour enfermer son simulacre dans une statue de pierre, une gargouille bientôt hissée sur les hauteurs de la tour Saint-Jacques. Les adoptés de l'Impératrice, après des mois de recherches infructueuses, finissent par conclure que Shægan s'est purement et simplement volatilisé. Son histoire tombe peu à peu dans l'oubli.

Durant les deux siècles suivants, le khaïba ne reste pourtant pas totalement inactif. Grâce à la nature magique de l'Antidième et au prix d'un suprême effort de volonté, il parvient très lentement à faire passer ses Ka-éléments dans une autre statue toute proche, celle de saint Jacques. Pulsant au travers des imperceptibles nervures de la pierre, les Ka-éléments s'écoulent peu à peu, s'incorporant à la statue du saint. En 1793, alors que la Révolution bat son plein, les ornementations de la tour Saint-Jacques (qui fait alors partie de l'église Saint-Jacques-de-la-Boucherie) sont précipitées sur le pavé par le peuple en colère. La gargouille se brise. Shægan est inopinément libéré. Hagard, privé d'intelligence et de souvenirs, il s'enfuit, sous la forme d'une sorte de zombie pierreux, et va se réfugier dans les égouts de la ville, qui communiquent avec la crypte de l'église Saint-Germain-l'Auxerrois. Là, privé de la statue de saint Jacques, qui renferme l'essentiel de ses forces vitales, il reste terré pendant plus de deux cents ans, dans un état proche de la prostration. Peu à peu, sous l'impulsion de l'Antidième, il reprend des forces jusqu'à ce que, par mégarde, un bohémien ne découvre sa cachette et ne le réveille. Tiré de son sommeil, le monstre blesse cruellement son sauveur et s'enfuit à l'air libre. Il n'est plus animé que par un but unique, quasiment instinctif : retrouver la statue de saint Jacques, réceptacle de ses forces vives.

Fin de soirée

L'action se déroule à Paris, à la fin du XXe siècle, en plein hiver. Il neige sur Paris depuis quelques jours et il neigera tout au long de l'aventure. La nuit est tombée depuis longtemps. Trouver aux personnages une bonne raison de se trouver ici ne devrait pas être trop difficile : peut-être se trouvent-ils en voyage d'étude, ou sur la piste de quelque intrigue de votre cru ? Toujours est-il qu'il est près de minuit, et qu'ils sortent d'un petit immeuble de la montagne Sainte-Geneviève. À peine ont-ils fait quelques pas au-dehors que l'un d'eux (à votre discrétion) est attaqué par une créature surgie de la brume. La chose possède une apparence semi-humaine. Sa peau est froide et dure comme de la pierre, ses doigts sont anormalement longs et griffus, et plusieurs appendices squameux lui sortent du dos et de la poitrine. Son visage, vaguement humain, arbore une teinte grisâtre et semble crispé sur une grimace de souffrance. Le combat ne dure que quelques instants, le temps pour la créature de griffer sauvagement sa victime et de s'enfuir à toutes jambes (utilisez les règles de combat décrites dans l'encadré ci-contre et faites en sorte que le personnage soit touché, même superficiellement). Les PJ peuvent essayer de la poursuivre : le quartier est plein de passages et de recoins secrets. Au moment où les personnages sont sur le point de

rattraper leur assaillant, une gamine d'une dizaine d'années, aux cheveux noirs en bataille, s'interpose brusquement, revolver au poing. La créature s'enfuit en poussant de petits couinements et parvient finalement à s'échapper. La fillette les tient en joue et n'a pas l'air de plaisanter. Son regard scintille de fureur.

« Vous êtes des Templiers, hein? » lance-t-elle aux PJ avant de se raviser en les détaillant minutieusement, son arme toujours tendue.

« Oh, dit-elle finalement avec une petite grimace de défi, vous n'êtes pas des Templiers, non. Vous êtes des Déchus, pas vrai? Des amis. »

Réalisant que les personnages ne sont animés d'aucune intention mauvaise (et que le monstre est hors de portée) elle baisse lentement son revolver. La fillette, qui dit s'appeler Luluji (« cœur » en tsigane) semble considérer les Nephilim avec un mélange de révérence et de suspicion. Elle refuse de leur dire qui était la créature qu'ils poursuivaient, mais les assure qu'elle ne leur voulait pas de mal. Puis, avisant la blessure du PJ touché : « Grand-mère a un onguent pour ça. Grand-mère Khino parle souvent de vous. Vous n'avez qu'à passer, demain soir, ça lui fera plaisir de vous voir. »

Luluji refuse d'en dire plus. Elle ne laisse aux PJ qu'une adresse : le port Saint-Nicolas, sur le quai des Tuileries.

Et si... les PJ refusent de se rendre chez Luluji?

Insistez sur le caractère particulier de la blessure du personnage et les symptômes qui l'accompagnent (nausées, vertige, etc.). Après tout, personne ne connaît la créature qui l'a assailli. Peut-être la plaie est-elle susceptible de « s'infecter » et de causer des dommages supplémentaires au PJ? Une visite à la grand-mère de Luluji ne coûtera pas grand-chose.

Au fil de l'eau

Luluji et sa famille, des bohémiens venus de Roumanie il y a quelques années, vivent sur le *Khetane*, une péniche de grande taille amarrée quai des Tuileries. Ils ne sont pas là pendant la journée, essayant de gagner leur vie à droite et à gauche. Les bohémiens sont capables d'identifier des Nephilim du premier coup d'œil. Ayant de tout temps considéré les Déchus comme leurs alliés, ils se départent à leur égard de leur réserve habituelle. Cette fois, pourtant, ils ont des motifs d'être inquiets : Lamshay, le père de Luluji, est le bohémien qui a réveillé Shægan. Blessé par le Déchu, il est désormais doublement infecté, et si les membres de sa caravane, installés dans une nouvelle cour des miracles sous Saint-Germain-l'Auxerrois, sont parvenus à le retrouver, leurs ennuis ne sont pas terminés pour autant. L'influence néfaste de Lamshay commence déjà à se faire sentir aux alentours de Saint-Germain-l'Auxerrois, et les bohémiens de la nouvelle cour souffrent d'une vision altérée de la réalité (voir le paragraphe *La prophétie*). Luluji a parlé à sa famille de l'épisode de la veille. Son propre frère, Bukho, accompagné de plusieurs de ses cousins, est parvenu à maîtriser Lamshay à la fin de la nuit précédente. Les bohémiens accueillent les PJ avec d'autant plus de révérence qu'ils les pensent liés d'une façon ou d'une autre à la prophétie. Grand-mère Khino, une vieille femme vêtue d'une ample tunique pâle, passe un onguent au PJ blessé. Bukho se propose de présenter les personnages à son chef dès le lendemain, offre qu'ils ne devraient pas refuser. En attendant, les PJ sont invités à rester sur la péniche pour la nuit. La soirée, un peu magique, se passe en rires, en danses et en chansons mélancoliques. L'alcool coule à flots et les bohémiens regardent les personnages avec de grands yeux brillants. « Eux ne sont pas comme les autres », glisse une vieille femme à Bukho, à un moment de la soirée. À ce stade de l'aventure, les PJ peuvent apprendre plusieurs choses (outre le fait que leurs hôtes sont des bohémiens) en posant les questions appropriées.

- La créature qui les a attaqués cette nuit n'était pas maléfique. Il s'agit de Lamshay, le père de Khino et de Luluji, qui s'est sacrifié pour son peuple. Après s'être enfoncé dans les entrailles de la terre, il a découvert la cachette d'un artefact appelé Antidième. Il en est revenu armé de sapience. Il est à présent le Rédempteur (ce dernier point est faux, bien entendu).
- Les relations entre les bohémiens de Paris (des mannush) et les Nephilim les plus proches (des adoptés de l'Impératrice) ont toujours été tendues (vrai). À présent que la prophétie est sur le point de s'accomplir, les Nephilim sont sans doute jaloux du succès des bohémiens (faux).
- Les Templiers restent très actifs sur Paris. Manipulant les forces de police, ils sont les ennemis jurés des bohémiens (vrai). Ils feront tout pour faire échouer la prophétie (faux).

Tous les bohémiens présents à bord du *Khetane* ne semblent pas penser la même chose. Ceux qui ne sont pas descendus dans la nouvelle cour des miracles, ne sont pas affectés par le sapmulo et considèrent la prophétie comme une chose vague et lointaine. L'aventure de Lamshay n'a peut-être rien à voir avec son accomplissement. Les autres partagent l'avis d'Eshtar, le chef. Les opinions, évidemment, peuvent changer. Jouez sur ces retournements a priori incompréhensibles (dans la mesure où les PJ ne savent rien du sapmulo) pour semer le trouble dans l'esprit des Nephilim. Dès le lendemain matin, Bukho conduit ses hôtes dans la cave d'une maison délabrée, rue de l'Arbre-Sec. Dans un coin du sous-sol se trouve un puits grossièrement maçonné. Au fond, un petit couloir se termine par une porte métallique, dont Bukho possède la clé. Arrivés sous la crypte de Saint-Germain-l'Auxerrois, les personnages découvrent la nouvelle cour des miracles.

La nouvelle cour des miracles

Cette cour-là n'a plus grand-chose à voir avec sa glorieuse aînée de Notre-Dame, pleine de fastes et de mystères. Le chef des mannush, Eshtar, est un bohémien d'une grande beauté, vêtu d'un uniforme de hussard napoléonien. C'est un homme volontaire mais vaniteux, encore trop inexpérimenté. Les bohémiens les plus âgés et les plus sages sont morts ou partis en exil. Eshtar a souhaité faire revivre une cour des miracles semblable à celle de Notre-Dame, éteinte selon lui, mais il a échoué. Le cycle de vie des caravanes mannush se calque sur celui des saisons, et le peuple de Paris se trouve en plein hiver – la dernière saison, celle des vérités cachées, des morts et des renaissances. Une trentaine de fidèles vivent ici dans un dépouillement presque monacal. Ils habitent une enfilade de pièces aux murs lépreux, éclairées par des bougies. Seule la cour proprement dite, une pièce circulaire aux mosaïques précieuses, garnie de tapis, d'étoffes soyeuses et de meubles aux essences rares, témoigne des luxuriances d'antan. Des tableaux ésotériques, exécutés par des peintres orientalistes, sont accrochés aux murs. Une ancienne roulotte aux cloisons rehaussées de feuilles d'or gît sur le côté, tel un vieux monstre fatigué. C'est là, sur un trône aux accoudoirs patinés par le temps, qu'Eshtar reçoit les PJ.

Le chef des mannush est obsédé par la pureté et par les notions de destin et d'accomplissement. Il est persuadé qu'il peut mener son peuple à la renaissance et fait montre à l'égard des PJ d'une condescendance bienveillante. Si les personnages essaient d'attirer son attention sur les événements de la veille (voir l'encadré *Chronologie*), Eshtar parle de manipulations templières. Si les PJ insistent, font preuve de suspicion ou essaient de donner des conseils au chef, ce dernier pense qu'ils sont des envoyés de l'Impératrice, et demande à Bukho de les faire sortir. Dans le cas contraire, s'ils parviennent à gagner sa confiance, il accepte de leur montrer Lamshay. Emprisonné dans une cellule dépourvue de tout ameublement, le bohémien est dans un état pitoyable. Eshtar a ordonné qu'on lui enlève ses vêtements. ▷

Marihmé et sapmulo ?

**Ce paragraphe s'adresse aux MJ ne possédant pas le supplément *Testament*.
Le marhimé et le sapmulo sont deux dégénérescences susceptibles de toucher les bohémiens.
Lié à l'orichalque, le marhimé s'apparente au khaïba des Nephilim. Il est responsable de terribles mutations physiques et psychiques. Un bohémien affecté par le marhimé est caractérisé par son score de Vapeur (16 dans le cas de l'homme de pierre).
Si, au cours d'un combat, le marhimé blesse une créature magique sensible à l'orichalque, celle-ci doit opposer son Ka-élément à la Vapeur du bohémien. En cas d'échec, elle perd un nombre de points de Ka équivalent à 1/10e du score de Vapeur de son assaillant.
Le sapmulo, lié à la Lune noire, provoque des effets moins directs mais tout aussi dévastateurs. Le bohémien touché devient un catalyseur de cauchemars et attire les Selenim et leurs créatures maudites sur ses proches. Son entourage devient sujet à des visions, et sa perception des choses s'altère, généralement de façon terrifiante.
Dans la présente aventure, le bohémien qui s'est jeté sur notre PJ est affligé de ces deux dégénérescences en même temps, ce qui représente un cas exceptionnel.**

Chronologie

Après la visite des PJ à la cour des miracles, l'aventure cesse d'être linéaire. Les PJ sont libres d'enquêter comme ils le désirent. Cette chronologie indique ce qui se passera s'ils ne font rien pour aider les bohémiens.

- **Jour J** : Lamshay réveille Shægan par mégarde, dans les égouts proches de Saint-Germain-l'Auxerrois. La créature se réveille et s'enfuit. Lamshay, lui, est infecté. Début du sapmulo.
- **Jour J + 1** : Lamshay erre dans les ruelles de Paris. Les PJ entrent en scène.
- **Jour J + 2** : Lamshay est capturé et enfermé dans la nouvelle cour des miracles. Eshtar et les siens, qui travaillent depuis de longues années sur la prophétie du Véhicule de la Poussière rédemptrice, pensent soudain que cette dernière va enfin s'accomplir.
Dans la journée, Shægan tue un clochard, réfugié dans une cave (l'information apparaîtra au journal de 20 h 00). Le soir, les PJ visitent la péniche.
- **Jour J + 3** : Les PJ découvrent la cour des miracles. Les adoptés de l'Impératrice notent la présence des PJ et leur demandent de se tenir à l'écart. L'antiquaire Palentier (voir *Les forces en présence*) est dévalisé. Shægan a senti la présence dans la boutique de la statue de saint Jacques qui, quoique terriblement abîmée, existe encore, et contient des fragments de ses Ka-éléments. Malheureusement pour lui, les frères Palentier ont enfermé leur bien dans un coffre-fort, au fond de leur cave, et la police ne tarde pas à intervenir. Shægan repart bredouille.
- **Jour J + 4** : Visite des Templiers infiltrés au sein de la police parisienne chez les frères Palentier. Dispute. Edgar, l'un des deux frères, est blessé et hospitalisé à l'Hôtel-Dieu tout proche. Visite des adoptés de l'Impératrice dans la soirée. L'autre frère, Herbert, les met en fuite à coups de fusil. Il est devenu paranoïaque. . avec raison.
- **Jour J + 5** : Les Templiers s'introduisent de nouveau chez les Palentier et trouvent la carte de visite laissée par les adoptés de l'Impératrice (installés dans un immeuble du IIe arrondissement). Une attaque est prévue. Pendant ce temps, Shægan tue deux touristes allemands dans le métro, station Maubert-Mutualité. Il se cache dans les jardins de l'hôtel de Cluny, où se trouvent les anciennes statues de la tour Saint-Jacques.
- **Jour J + 6** : Les Templiers attaquent les Nephilim de l'Impératrice. Les visions d'Eshtar et des autres bohémiens de la cour des miracles atteignent leur paroxysme. Désormais, ils en sont certains, le bateau-monde d'Akhénaton plane au-dessus de la ville, prêt à les emporter. Ils le voient. Shægan tue une étudiante dans les catacombes, puis fait une nouvelle visite chez les frères Palentier. Cette fois, le monstre parvient à ses fins. Il retrouve ses Ka-éléments et gagne en puissance.
- **Jour J + 7** : Les Templiers et les Nephilim s'entre-tuent. Les Templiers ont le dessus, mais sont très affaiblis. Shægan erre aux alentours de la place Saint-Jacques, telle une statue vivante. Les bohémiens les plus touchés par le sapmulo vont jusqu'à le prendre pour une incarnation d'Akhénaton. Bientôt, les Templiers vont se retourner contre eux et tenter de capturer Shægan, l'artefact vivant. Mais la chose est-elle seulement encore possible ? Pris de frénésie, les mannush sont prêts à s'immoler par le feu pour rejoindre les rives d'Ægypta.

Nu comme un ver, le monstre à la peau pierreuse passe son temps à se heurter contre les murs en poussant d'horribles grognements. Aveuglé par les effets du sapmulo, le chef des mannush est persuadé que « la révélation » se fait jour en lui et que la transformation ne tardera pas à s'accomplir. Lorsque cela sera fait, le navire d'Akhénaton apparaîtra aux bohémiens, et ces derniers pourront embarquer pour le dernier voyage, jusqu'au royaume magique d'Ægypta. Eshtar remercie les PJ de s'être intéressés à leur cause, mais leur affirme qu'il n'a plus besoin d'eux à présent. Il invite Bukho à les raccompagner.

Le problème est que les bohémiens du *Khetane*, beaucoup moins affectés par le sapmulo que leurs frères de la nouvelle cour des miracles, ne partagent pas l'opinion de leur chef. Pour eux, les souffrances de Lamshay n'annoncent rien de bon. Il peut mettre la caravane en danger. Les événements qui se produisent dans Paris au même moment leur donnent mille fois raison. Luluji demande donc aux PJ d'enquêter sur ce qui est arrivé à son père.

La prophétie

La prophétie du Véhicule de la Poussière rédemptrice est connue des bohémiens, mais tous n'en possèdent pas forcément la même version. Elle a été compilée il y a près de trois siècles par un mannush dont le nom signifiait « Tout-Voyant ». Eshtar est sans doute celui qui la connaît le mieux, mais son jugement est aujourd'hui altéré par le sapmulo de Lamshay, raison pour laquelle il l'interprète aujourd'hui à sa façon. Le texte de la prophétie dit en substance qu'il y a quatre cents ans, les mannush de Paris refusèrent leur aide aux Déchus dans leur combat contre les forces du mal (les Templiers). De leur négligence naquit un monstre de pierre, représentant la somme de leur erreurs. Depuis, les mannush ont connu le désespoir. Leur peuple, autrefois si présent dans Paris, et si brillant, n'a cessé de s'éteindre. Mais il est dit que la rédemption viendra. Le jour où les mannush accepteront de regarder leurs erreurs en face, le jour où l'un d'eux fera le sacrifice de sa vie pour racheter les erreurs de ses frères, le jour où il embrassera le monstre de pierre et lui offrira son repentir, alors les malheurs des bohémiens de Paris prendront fin. Le monstre de pierre tombera en poussière et Akhénaton lui-même viendra leur signifier son pardon, aux commandes de son bateau-monde, prêt à les emporter vers les rives d'Ægypta, où les attend un avenir meilleur.

Ce que les mannush retiennent aujourd'hui de tout cela, c'est que Lamshay s'est sacrifié pour eux, que Shægan est le monstre de pierre dont parle la prophétie (donc qu'il ne représente pas en lui-même un danger) et que tous ceux (Nephilim ou Templiers) qui essaient de leur prouver le contraire ou d'intervenir dans leurs affaires souhaitent simplement que la prophétie ne s'accomplisse pas.

Les forces en présence

Les Nephilim de l'Impératrice

Installés dans un immeuble du IIe arrondissement, où ils possèdent un cabinet d'études psychosociologiques, les Nephilim de l'Impératrice vivent reclus, conscients de leur infériorité numérique vis-à-vis des arcanes mineurs. Leur alliance avec les bohémiens existe toujours en théorie, mais ils considèrent les mannush de Saint-Germain-l'Auxerrois avec un mélange de dégoût et de résignation. Qu'attendre désormais de ces loqueteux, pâles reflets de leurs glorieux ancêtres ? Les adoptés de l'Impératrice, dirigés par un phénix nommé Cyprian, ne voient pas l'arrivée des PJ d'un très bon œil, sauf si ces derniers appartiennent tous à l'arcane en question. Ils les soupçonnent, pour une raison ou une autre, de servir la cause des bohémiens – en d'autres termes, de se tromper de camp. Néanmoins, ils acceptent leur aide si la menace templière se fait trop précise.

Les Templiers

Les Templiers sont les véritables ennemis des personnages. Ils ne font pas de différence entre eux et les adoptés parisiens de l'Impératrice, pas plus qu'ils n'essayent de comprendre pourquoi les PJ aident les mannush (à supposer qu'ils le découvrent). Pour eux, ces trois factions sont à ranger dans le même sac et un seul traitement doit leur être administré : la destruction. Les Templiers pensent que les bohémiens ont retrouvé la cachette de Shægan et qu'ils en ont averti les Nephilim. Pour eux, tout le monde se rappelle les événements d'il y a quatre siècles, alors qu'il sont les seuls à s'en souvenir vraiment. Leur quartier général est situé dans un hôtel particulier, à proximité des Champs-Élysées. Leurs liens avec les forces de police de la ville en font des ennemis redoutables, et très vite informés.

Les frères Palentier

Les frères Palentier possèdent une boutique d'antiquités derrière le centre Beaubourg. Ils sont en possession de l'ancienne statue de saint Jacques (ou de ce qu'il en reste), qui fut jetée à terre par les révolutionnaires en 1793, et contient les rési-

dus des Ka-éléments de Shægan. Ne connaissant rien ni à la magie ni aux Nephilim, les frères Palentier se laissent rapidement gagner par la panique. La visite des Templiers les «éclaire»: ils pensent avoir affaire à une sorte de secte qui, pour une raison ou une autre, veut s'approprier leur statue. Edgar et Herbert sont des rationalistes. Ils ont une explication pour tout... sauf pour la chose pierreuse qui les attaque à J + 3. Avant ce moment, il sera très difficile de les forcer à coopérer, sauf à inventer une histoire vraiment convaincante ou à les «dédommager» grassement. Après, ils paniquent et sont prêts à vendre la statue au premier venu, pour peu qu'il ait l'air vaguement raisonnable.

Les bohémiens

Les mannush de Saint-Germain-l'Auxerrois sont tous infectés par le sapmulo, et leur état s'aggrave au fur et à mesure de l'histoire. Ceux de la péniche ne seront vraiment touchés qu'à partir de J + 4, et encore uniquement si vous le désirez. L'influence néfaste de Lamshay modifie à ce point leur perception des choses qu'ils ne seront pas d'une grande aide pour les PJ. Les bohémiens se complaisent dans des rêveries morbides, alimentées par des cauchemars et des visions de plus en plus «réels», au cœur desquelles se mêlent nostalgie d'un passé perdu (les bohémiens ne comptent presque plus à Paris, les Templiers y ont veillé) et espoir d'un futur meilleur, qui lavera les fautes du passé. À l'exception de deux ou trois d'entre eux (il serait bon, par exemple, que Luluji et Bukho conservent leur lucidité), ils sont trop pris par leur «rêve» pour aider les PJ. Leur attitude (en particulier celle d'Eshtar) pourra même devenir de plus en plus agressive. L'esprit embrumé de noirceur, les mannush en viendront peu à peu à considérer tous les autres comme des ennemis.

Des traces dans la neige

Plusieurs pistes s'offrent aux PJ au cours de leur enquête:

● Les adoptés de l'Impératrice ont en leur possession un journal faisant état (quoique de façon parcellaire) des événements concernant l'Antidième racontés au chapitre *L'histoire*. Conservé par Cyprian, ce journal aux pages jaunies se trouve dans les coffres de son bureau du II[e] arrondissement. Personne, dans les premiers temps, ne fait le rapprochement entre cette vieille histoire et les événements actuels. Certains Nephilim de l'arcane seront peut-être plus disposés que d'autres à coopérer avec les PJ, à vous de voir.

● Les Templiers sont, des quatre factions en présence, ceux qui comprennent le mieux ce qui se passe. Ils ont en leur possession, sur un support informatique, la transcription de documents racontant la capture de Shægan et la chute de sa statue en 1793. Ils n'ont jamais considéré cette affaire comme classée, mais en l'absence d'éléments nouveaux durant deux siècles, ils ont bien été forcés d'abandonner leurs recherches. Une «descente» dans leur QG, remarquablement protégé (caméras, vigiles, chiens de garde) s'avérera aussi périlleuse qu'instructive.

● Les mannush possèdent des fragments de la prophétie du Véhicule de la Poussière rédemptrice, sous la forme d'un vieux manuscrit, caché dans un secrétaire de la caravane dorée, sous Saint-Germain-l'Auxerrois. Les bohémiens du *Khetane* en possèdent une copie fragmentaire, perdue au milieu d'autres livres usés, dans le coffre de grand-mère Khino.

● Les frères Palentier conservent la statue de saint Jacques (cachée dans un coffre-fort, enveloppée dans du plastique, elle brille, en vision-ka, de reflets révélateurs). Elle leur est enlevée à J + 6. Passionnés par l'histoire de la capitale, ils possèdent un vieux livre sur la capitale, intitulé *Les secrets du vieux Paris*. Il offre un point de vue historique sur les aventures de la statue de saint Jacques, son remplacement au XVI[e] siècle par «une faction d'obédience néo-templière» et sa chute en 1793. Ce genre de renseignements peut aussi se trouver dans une grande bibliothèque, voire chez un bouquiniste.

● La presse et les commissariats de police peuvent, chacun à leur façon, offrir des renseignements pratiques aux PJ. La série de meurtres qui ensanglante la ville est vite attribuée à un tueur psychopathe et probablement SDF. Tous se déroulent sous terre. Les victimes sont broyées et meurent étouffées, ou le crâne écrasé. Tout se passe comme si l'assassin lâchait d'énormes parpaings sur ses victimes. Des fragments de pierre ont été retrouvés dans les blessures (à rapprocher de la pierre dont est faite la statue de saint Jacques). Comme toujours, les personnages devront faire preuve de tact et d'ingéniosité pour se procurer les informations voulues: ce n'est pas un self-service! De plus, s'intéresser de trop près à cette affaire peut s'avérer dommageable à la longue; ne perdez pas de vue que les Templiers exercent une importante influence sur les forces de l'ordre parisienne.

Épilogue

Si les PJ arrivent à arrêter Shægan avant que celui-ci ne retrouve sa pleine puissance, ils gagneront l'estime des Nephilim et se feront des mannush de Paris des amis éternels. Bien sûr, Lamshay restera définitivement infecté, mais les adoptés de l'Arcane III, même s'ils ne parviennent pas à extraire l'Antidième de sa gangue nécrosée, auront au moins empêché que cette dernière ne tombe aux mains des Templiers. Ces derniers s'avoueront-ils vaincus pour autant?

Les conséquences d'un échec des PJ, en tout cas, pourraient s'avérer désastreuses; les bohémiens disparaîtront de Paris, les Nephilim de l'Impératrice seront certainement anéantis, et les Templiers retrouveront l'Antidième. De gros ennuis en perspective!

Fabrice Colin; illustration: Éric Puech



LES PNJ

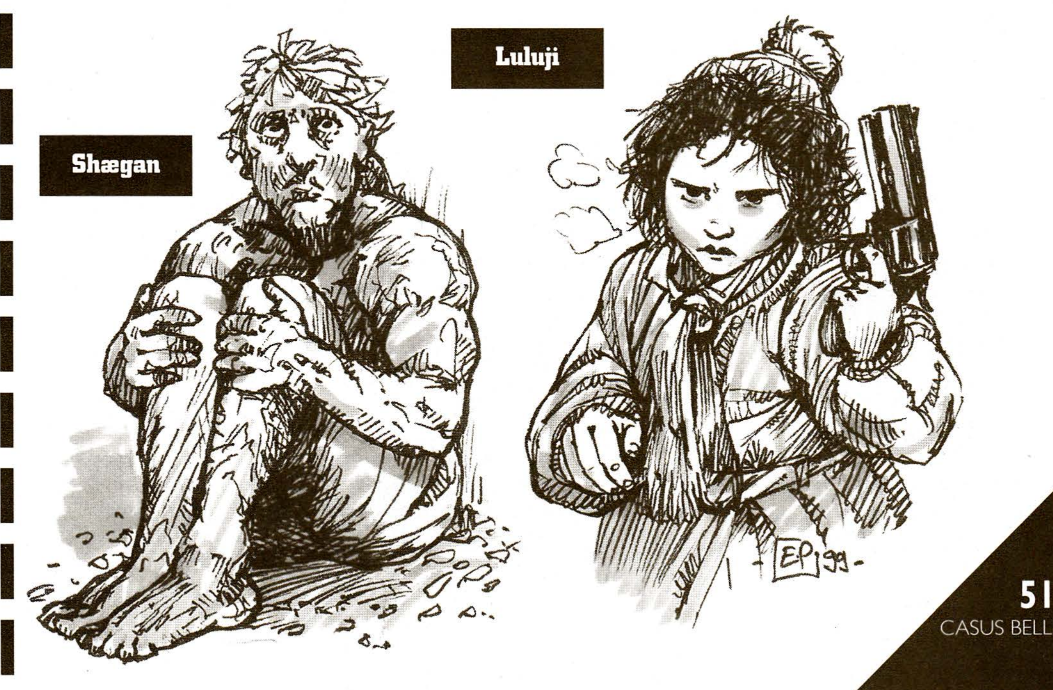
Pour Nephilim

▶ Cyprian le phénix

Ka 35
Terre 25 Lune 20 Feu 35
Eau 10 Air 15

▶ Shægan

C'est une sorte de cadavre pierreux de deux mètres de haut, une stase vivante animée par l'énergie de l'Antidième. Shægan ne parviendra à retrouver quelques-uns de ses souvenirs qu'une fois en possession de la statue de saint Jacques. Il deviendra alors un ennemi redoutable, qu'il sera impossible de ramener à la raison.
Au fil des siècles, l'Antidième est descendu de son crâne au niveau du cœur, un cœur strié de Lune noire et d'orichalque, battant comme un organe humain. Si la créature est parvenue à «récupérer» ses Ka-éléments initiaux, l'artefact sera impossible à extraire. Dans le cas contraire, il faudra, une fois le monstre vaincu, briser la statue abritant son âme en petits fragments de pierre pour récupérer l'Antidième.
(Entre parenthèses, les scores avant qu'il ne retrouve sa statue).
Ka 60 (20)
Lune 15 (5) Feu 27 (9)
Eau 36 (12) Air 21 (7)
Ka Lune noire 21
L'Antidième se présente sous la forme d'une pierre «organique», n'ayant plus dans son état actuel qu'un lointain rapport avec une couronne. Son potentiel d'orichalque (et, par extension, celui de Shægan) est de 25.



Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

L'appel de Cthulhu



Ce scénario – atypique à plus d'un titre – est à réserver à un Gardien
Dans la mesure où peu de groupes se sont aventurés dans les années 1970,
La lecture de l'aide de jeu « Félicie... aussi », dans notre précédent numéro,



Avant de commencer...

Nous considérons que les personnages appartiennent tous à l'organisation Félicie, présentée dans *Casus* n° 118. Pour les distraits, rappelons que Félicie est un groupe rattaché aux services secrets français qui se charge de protéger la France des sectateurs et des monstres tentaculaires. Ce n'est *pas* un groupe apolitique. Issus de la Résistance, ayant participé à tous les coups tordus de la décolonisation et de la guerre Froide, ses chefs sont des baroudeurs sans grand scrupule oscillant entre le gaullisme et l'extrême droite, et dotés de gros moyens par les plus hautes autorités de la République. Combattre Cthulhu et ses sbires est l'objectif principal parmi d'autres activités plus ou moins ragoûtantes, recouvrant l'organisation de coups d'État, des « actions de police » pour le compte des grandes sociétés françaises, etc. Pour les membres de Félicie, la destruction des entités du Mythe passe bien avant leur étude. Quant à l'idée d'un « contact pacifique », elle ne leur est tout simplement jamais venue. En 1970, l'organisation opère surtout sur le territoire de l'ex-empire colonial français (et beaucoup de ses agents continuent à agir comme s'il n'avait pas disparu).

Dernier point : Félicie n'est *pas* une organisation omnisciente, avec des *Necronomicon* plein ses bibliothèques. A force, ses membres ont accumulé une certaine expérience « de terrain », mais c'est tout. Pouvoir dire « le Sahara est infesté de vers géants suceurs de sang sur qui on a lâché une bombe atomique en 1966 » est une chose. Réciter l'entrée concernant les cthoniens dans le livre des règles en est une autre...

S'ils appartiennent à Félicie, les PJ sont par définition des agents secrets. Pour une fois, lorsque vous créerez les Investigateurs, laissez tomber les compétences en Bibliothèque et autres spécialités scientifiques poussiéreuses ! Archéologie pourra s'avérer utile, mais c'est bien la seule. En revanche, des choses comme Armes lourdes, Piloter avion ou Parachutisme vont enfin servir. (Ne les forcez pas à la prendre, mais Parachutisme, en particulier, jouera un rôle. Considérez qu'elle a une base de DEX x2 %.)

Créer des persos « physiques » ne dispense pas de réfléchir un minimum à leur passé. Que font-ils là ? Sont-ils issus de la Résistance ? Ou sont-ils trop jeunes pour ça ? Pourquoi Félicie plutôt que la DST... ou qu'un job tranquille aux PTT ? Ont-ils eu une première expérience avec le Mythe ? Si oui, de quand date-t-elle ? Et que s'est-il passé ?

En modifiant un peu l'introduction, ce scénario est jouable même si les personnages n'appartiennent pas à Félicie. Vers le milieu de l'acte I, ils entrent en contact avec un agent (par exemple M. Dao) qui les recrutera. Cela leur permettra de profiter de la débauche de matériel lourd qu'on leur offre à la fin de l'acte I...

Briefing

Paris, 11 mars 1970. Le président de Gaulle vient de démissionner ; Georges Pompidou s'apprête à lui succéder. Les PJ viennent tout juste de rentrer d'une mission au Sénégal où ils ont affronté des guérilleros soutenus par des sorciers. L'affaire a tourné à l'affrontement direct en pleine brousse. Fort heureusement, les mercenaires de Bob Denard sont arrivés au bon moment.

Toujours est-il que nos héros, à peine de retour, sont convoqués à la maison de campagne (50 km à l'est de Paris) de Jacques Foccart, le « Monsieur Afrique » du général de Gaulle. Ils y rencontrent

Ethor bedi zure erresuma*



* *Signifie en basque : Que votre règne arrive.*

des arcanes et des joueurs expérimentés.
vous devrez certainement créer des Investigateurs pour l'occasion.
peut être utile, mais n'est pas indispensable.

l'ex-ministre des Affaires culturelles André Malraux. L'auteur de *La condition humaine* leur expose sans détours l'affaire qui le préoccupe : grand amateur d'art, il a constaté un récent afflux d'objets en provenance d'Asie du Sud-Est dans les galeries et les salles de vente européennes. Ce phénomène de mode serait passé inaperçu si quelques pièces n'avaient pas retenu son attention. Il est en effet convaincu de les avoir vues lors de ses visites d'Angkor, au Cambodge. Pour lui, il ne peut s'agir que d'une vaste opération de pillage en règle du patrimoine khmer...
A qui profite ce trafic ? Sert-il à financer la lutte du Viêt-minh contre les États-Unis ? Ou bien est-ce l'inverse ? Une enquête de routine s'impose...

À PARIS

L'origine des objets

Une enquête préalable sur les diverses transactions effectuées ne donne rien. Toutes les opérations commerciales portant sur les pièces indochinoises récemment échangées, louées ou vendues sont nettes et transparentes. De prestigieux et respectables musées, salles de vente et galeries d'art sont concernés par nombre de ces opérations.
Ça, c'est la théorie. En pratique, les titres de propriété ainsi que les autorisations légales d'exportation des objets délivrés par les administrations des pays concernés ont certainement été obtenus à coups de pots-de-vin, après avoir été volés sur des sites archéologiques théoriquement protégés. Malheureusement, il n'existe aucune preuve de ces faits et, de toute façon, cela n'entre pas dans le champ de compétence des autorités françaises.
Les PJ peuvent retrouver une petite partie des pièces, exposées dans certaines galeries de Paris. Le reste est éparpillé à travers l'Europe, et même plus loin. Il est possible de constituer une liste des objets suspects en se procurant les catalogues des salles de vente et des galeries par lesquelles ils sont passés. Mais les PJ peuvent en apprendre davantage sur leur origine en consultant les travaux des chercheurs de l'Efeo (l'École française d'Extrême-Orient) à la Bibliothèque nationale. Après deux jours de recherches, il s'avère que les pièces proviennent essentiellement du Cambodge, à l'exception notable d'une petite statuette à tête d'éléphant dont l'origine ne peut être déterminée, mais qui semble beaucoup intéresser les supérieurs des PJ, qui leur demandent de concentrer leurs efforts dessus. Elle est représentée dans un catalogue sous l'intitulé « Lot n°23 : Statuette primitive de Ganesh ? » Elle est passée par la galerie Tarijan, rue de Seine, à Paris.

La galerie Tarijan

M. Tarijan, un personnage haut en couleur façon Karl Lagerfeld le couturier, est un spécialiste de l'art asiatique et l'heureux propriétaire de plusieurs galeries cotées à Paris, Londres, Rome et Berlin. Il a vu passer dans ses établissements plusieurs des pièces incriminées. Il préfère ne pas savoir comment de telles pièces ont été légalement mises sur le marché et se retranche derrière le sacro-saint secret professionnel. Quoi qu'il en soit, ces expositions ont rencontré un vif succès, les ventes ont été bonnes et sa commission est en proportion... Si les PJ lui demandent comment il a obtenu les objets, Tarijan, réticent, finit par dire que leur source est la Compagnie siamoise d'import-export, basée à Phnom Penh.

Monsieur de Clermont

Le meilleur client de la galerie Tarijan est sans conteste un Français, Antoine de Clermont. Ce capitaine d'industrie descend d'une longue lignée de colons. Sa famille a vécu toute l'épopée de la colonisation indochinoise (de 1893 à 1956 exac-

L'acte I en quelques mots

Au cours du transit d'un chargement de pavots acheté par la CIA à une tribu méos du Nord Laos en échange de son aide militaire, un membre de «l'Agence» découvre un temple à la frontière sino-laotienne. L'homme n'hésite pas : il atterrit, visite l'endroit et repart deux heures plus tard avec quelques statuettes, dont une représentation de ce qu'il croit être Ganesh, le dieu-éléphant des hindous. Il prend ensuite contact avec un trafiquant d'art de Phnom Penh, un Libanais nommé Walid Baranki, et lui revend le tout. Baranki joint la statuette à une commande dont les pièces se retrouvent bientôt vendues sur les marchés européens. Cet afflux d'objets d'art khmer, qui dure depuis cinq mois, ne tarde pas à intriguer le gouvernement français qui fait ouvrir une enquête par Félicie, qui connaît bien l'Indochine. Parmi ces objets se trouve la statuette de Ganesh. Elle n'a guère de valeur en elle-même. Seulement voilà : ce n'est pas Ganesh. C'est une représentation de Chaugnar Faugn, un Grand Ancien. La statuette est achetée par M. de Clermont, un riche industriel, qui n'est ni un adepte ni même un «initié» du Mythe de Cthulhu.

Pendant ce temps-là, Baranki décide de piller le temple. Il organise une expédition et fait transiter le butin par voie de terre, histoire de brouiller les pistes. Pour cela, il embauche des convoyeurs parmi une tribu locale, les Méos. La première livraison aura lieu peu avant sa rencontre avec les PJ.

Par ailleurs, un des contacts des services français au Cambodge, François Dao, est le correspondant de l'Agence France-Presse à Phnom Penh, et accessoirement une «taupe» travaillant pour les Nord-Vietnamiens. «Grâce» aux PJ, la présence de la CIA dans la région du temple va être connue du Viêt-cong et de Pékin. Un régiment est aussitôt envoyé sur place.

Et, au final, lorsque les PJ arrivent au temple pour le détruire, ils se retrouvent non seulement face à un régiment d'élite de l'armée nord-vietnamienne mais aussi face à des Tcho-Tchos furieux de la profanation de leur temple. .

tement) et y possède encore de nombreux intérêts dont d'importantes plantations d'hévéas au Cambodge. De Clermont est un passionné de culture indochinoise, et dans les cercles avertis il est réputé pour avoir un petit musée privé. En consultant la liste de ses acquisitions, les PJ apprennent qu'il a notamment acheté la fameuse statuette de Ganesh. En lui rendant une petite visite (une grande propriété près de Versailles), les PJ ont deux mauvaises surprises.

- La première tient au caractère du bonhomme. Pompeux et hautain sont les qualificatifs les plus gentils pour le décrire. De Clermont est l'archétype du vieux colonial nostalgique. Son chauffeur, son majordome, ses soubrettes, ses jardiniers et sa femme sont tous d'origine cambodgienne. Il a poussé le vice jusqu'à se faire construire un petit temple bouddhiste avec jardin de bambous en plein milieu de son parc. Mais le pire est qu'il ne cesse d'avoir des propos plus que condescendants à propos des Indochinois. Bref, il est très difficile de traiter avec lui sans perdre patience... et pour tout arranger, il a des amis puissants.
- La seconde mauvaise surprise concerne la statuette. Au début, de Clermont prend les PJ pour des inspecteurs de police. En effet, la veille, il a été victime d'un étrange cambriolage : son «jardin secret» a été ravagé et plusieurs objets d'art ont été dérobés, dont la statuette. Le plus curieux est que les vandales n'ont emporté que quelques pièces sans importance, laissant derrière eux des objets beaucoup moins encombrants et de plus grande valeur. Ils se sont introduits dans le parc via une échelle (on trouve des traces sur le mur d'enceinte). Quant aux chiens de garde, ce sont de vieux dobermans complètement séniles et très affectueux...

Pour de Clermont, «c'est un acte de vandalisme intolérable, résultante prévisible de la chienlit bolchevique qui gangrène notre beau pays depuis deux ans!»

Il est convaincu que la statuette vient d'Angkor – il a déjà vu des pièces similaires dans d'autres collections.

La Compagnie siamoise d'import-export

Il s'agit d'une des nombreuses filiales internationales d'une société mère, la Baranki International Export Inc. dont le siège social se trouve à Genève. Son propriétaire, Walid Baranki, est un homme d'affaires libanais opérant dans le secteur des objets d'art, mais aussi dans l'agroalimentaire depuis une bonne trentaine d'années. Baranki est connu des services secrets pour tremper depuis longtemps dans de nombreuses magouilles à travers le monde. On le soupçonne même d'être un «honorable correspondant» (une sorte d'espion), mais personne ne sait au juste pour qui. Jacques Foccart qui le connaît bien dit que c'est l'un des hommes les mieux renseignés sur l'Afrique et l'Asie...

Conclusion parisienne

Après avoir lu le rapport des PJ, Malraux décide de poursuivre. Il leur demande donc de se rendre au Cambodge, à Phnom Penh, sous la couverture de journalistes du *Figaro*, ce qui se justifie par les graves événements politiques se déroulant dans le pays (voir «Un peu de géopolitique»). A eux d'en profiter pour mener leur enquête. Pour cela, ils disposent d'un contact, un certain François Dao, correspondant de l'Agence France-Presse.

La statuette a été volée par une bande de loubards de banlieue pour le compte d'adorateurs de Chaugnar Faugn basés dans les Pyrénées espagnoles. Si vous le désirez, elle peut refaire surface à l'acte II, mais elle n'a plus aucune importance.

AU CAMBODGE

Un peu de géopolitique

18 mars 1970. Les PJ débarquent dans un pays en pleine ébullition. S'ils ne se sont pas au préalable

renseignés sur la situation, un journaliste anglais du *Times* se fait un devoir de les « mettre au parfum » durant le transit en bus de l'aéroport à leur hôtel, un trois étoiles situé en plein cœur de la ville, le *Cambodiana*.

En 1954, la France se retire de l'Indochine, c'est-à-dire le Laos, le Cambodge (Siam), l'Annam (Sud Viêt-nam) et le Tonkin (Nord Viêt-nam). Voir carte page 59. Le Tonkin devient la République démocratique du Viêt-nam (régime communiste d'obédience chinoise, capitale Hanoi). L'Annam devient la République du Viêt-nam (régime soutenu par les États-Unis, capitale Saigon). Et c'est la guerre.

Au Laos, le gouvernement est confronté à des rébellions soutenues par Hanoi. Le pays devient rapidement une véritable autoroute (la fameuse route Hô Chi Minh) pour les Viêt-cong (soldats du Nord Viêt-nam) venant libérer leurs frères viêt-minh (« résistants du sud ») de l'impérialisme américain. Les États-Unis bombardent l'est du pays. La CIA finance et entraîne militairement les minorités méos au nord du pays.

Au Cambodge, c'est le prince Norodom Sihanouk qui est au pouvoir. En 1954, le pays se proclame « non aligné » : ni communiste, ni capitaliste. Néanmoins, la neutralité a un prix. En 1961, le Cambodge rompt toute relation avec la Thaïlande (pro-États-Unis) puis avec le Sud Viêt-nam (1963) et enfin avec les États-Unis (1963).

A court d'argent et de débouchés économiques, Sihanouk entretient des relations avec la Chine et le Nord Viêt-nam. Hanoi a l'autorisation de traverser le territoire cambodgien et d'utiliser le principal port du pays, Sihanoukville. Les Vietnamiens font du Cambodge une véritable base arrière, aussitôt bombardée massivement par les Américains.

A l'intérieur du pays, la révolte gronde. La bourgeoisie et les milieux d'affaires n'apprécient pas la nationalisation des banques et du commerce extérieur. Le peuple supporte mal la présence de Vietnamiens qui se comportent en maîtres, et les bombardements américains meurtriers qui ne lui sont pas destinés. Une corruption quasi institutionnelle aggrave la situation. Les États-Unis et les multinationales évincées, dont quelques françaises œuvrant dans le pétrole et le caoutchouc (parmi lesquelles la société d'Antoine de Clermont), n'hésitent pas à ouvrir la vanne à dollars pour soutenir tout et n'importe quoi, du moment que c'est antigouvernemental.

En dépit de quelques tentatives d'ouverture tardives (reprises des relations avec les États-Unis en 1969, attitude plus ferme vis-à-vis de Hanoi), Sihanouk est destitué le 18 mars 1970. Cheng Heng, un homme de paille, devient président. L'homme fort du pays est le général Lon Nol, un républicain soutenu par les États-Unis…

Le 19 mars, des émeutes anti-vietnamiennes éclatent à Phnom Penh, faisant plus de cinq cents morts. Elles vont durer deux semaines.

Partout dans le pays, on assiste à des pogroms « anti-viêts ». C'est bientôt la guerre civile, deux camps s'affrontant au sein d'alliances parfois curieuses :

— D'un côté les républicains, les anticommunistes, les indépendantistes régionaux, les Américains et les Sud-Vietnamiens appelés à la rescousse ;

— De l'autre les monarchistes, quelques nationalistes anti-étrangers, les Khmers rouges et les Nord-Vietnamiens soutenus par Pékin.

Le grand show

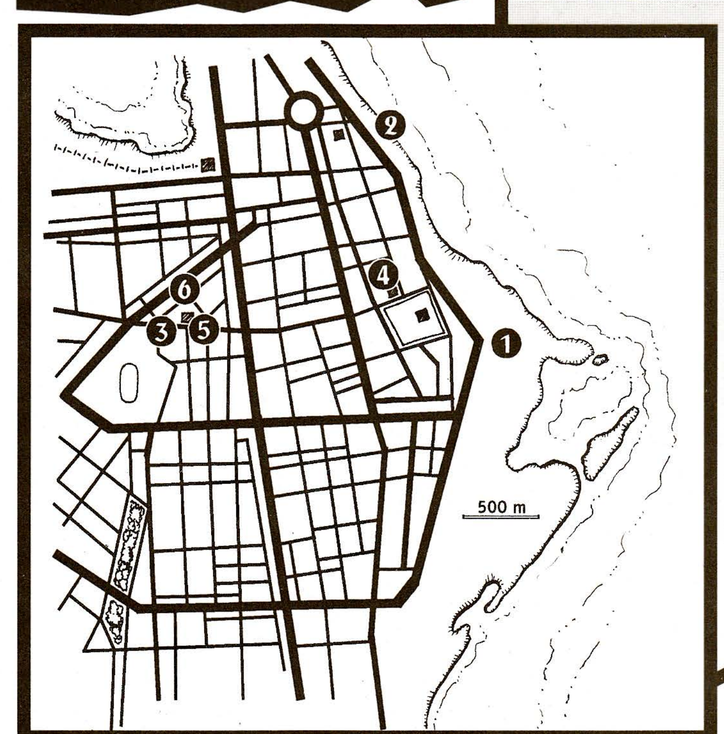
Arrivés à l'hôtel *Cambodiana*, où sont concentrés 99 % des journalistes, les PJ participent à un véritable show de relations publiques avec réunions, entrevue avec le nouvel homme fort du régime, attachés culturels prenant en charge les délégations, etc. Gardez en permanence à l'esprit que nos héros agissent sous la couverture de journalistes. Le Cambodge vit un coup d'État qu'il vous faudra développer en toile de fond de l'enquête. En conséquence, les journalistes sont étroitement surveillés et tout juste tolérés… Le discours officiel est clair : le Cambodge est redevenu un pays libre, ses nouveaux dirigeants n'ont rien à cacher. De nombreuses visites sont donc prévues, ainsi que des réunions d'information chaque matin dans le grand salon de l'hôtel à 9 heures précises… Néanmoins, les « traîtres » et les agitateurs vietnamiens sont encore très actifs dans le pays. Il est donc déconseillé de se déplacer seul et sans protection hors de la ville. Un fait demeure : le Cambodge étant essentiellement rural, la présence militaire des putschistes ne se fait véritablement sentir que dans les grandes agglomérations (patrouilles armées de fusils américains M-16 flambant neufs…). Le reste du pays est tenu par quelques milices chapeautées par une poignée d'officiers et de soldats de métier qui luttent déjà contre les « communistes ». Les différents groupes armés en présence sont nerveux et ont la gâchette facile.

Début de l'enquête

Plusieurs pistes peuvent être suivies dès l'arrivée des PJ à Phnom Penh :

Phnom Penh

1 – Hôtel Cambodiana.
2 – Agence France-Presse.
3 – Compagnie Siamoise d'import-export.
4 – Musée des Beaux-arts.
5 – Gare routière.
6 – Marché russe.



Le Cambodge et Phnom Penh

Le Cambodge est situé entre le 10e et le 15e degré de latitude nord. A l'est, on trouve une vaste zone de plateaux, au sud un massif montagneux, au nord des bas plateaux et au centre une gigantesque cuvette.

Le paysage est varié : rizières le long des fleuves, forêts claires, forêts tropicales, vastes étendues marécageuses et savanes.

Le climat est de type tropical.

A l'arrivée des PJ, il fait chaud et sec avec de fréquentes pluies orageuses très brèves.

Indiens, Birmans, Chinois, Laotiens, Thaïs, Vietnamiens et Malais se sont installés dans les plaines fertiles du Mékong, laissant les autres régions à une dizaine de minorités proto-indochinoises aux structures tribales (Phnongs, Pears, Samrés, etc.). Les Cambodgiens pratiquent l'hindouisme, le bouddhisme mais aussi l'islam, le christianisme et une religion animiste basée sur les esprits et le culte des ancêtres (très forte chez les minorités).

La capitale du Cambodge, Phnom Penh, est située dans la plaine alluviale du Mékong, au carrefour de quatre fleuves (le Tonlé Sap, le Mékong, le Bassac et le Mékong inférieur). Des quartiers résidentiels khmers se développent au sud du palais royal, le centre est occupé par des quartiers chinois et vietnamiens où se concentrent les activités commerciales. Le quartier français, au nord, est composé de villas entourées de jardins, d'immeubles administratifs et de services commerciaux liés aux installations portuaires. La périphérie ouest a subi une forte urbanisation depuis 1945, avec la création d'ensembles universitaires et de nouveaux quartiers résidentiels. En 1970, malgré un stade olympique, un aéroport international et une gare ultra-moderne desservant l'ouest du pays (principalement Sihanoukville), Phnom Penh reste une ville administrative et commerciale aux activités industrielles peu développées. Elle compte environ 600 000 habitants.

— prendre contact avec François Dao ;
— aller à la Compagnie siamoise d'import-export afin d'y rencontrer Walid Baranki ;
— se rendre sur le site d'Angkor.

François Dao

Dao est le responsable de l'Agence France-Presse de Phnom Penh, avenue Achar Sua, non loin de la poste. C'est un petit Asiatique de 35 ans, qui a fait ses études à Paris (doctorat de lettres modernes, d'histoire et licence de droit international). C'est un individu affable et souriant, aux attitudes mi-européennes mi-asiatiques. Il est essentiel que les PJ le considèrent rapidement comme un allié sûr. Il en sait beaucoup et dispose d'un solide réseau de relations dans le pays. Dans la mesure du raisonnable, considérez-le comme la « base logistique » des PJ. En fait, il va les manipuler afin de savoir où se trouve exactement la base de la CIA au Nord Laos, renseignement qu'il communiquera aussitôt à Hanoi. Normalement, à moins d'être particulièrement soupçonneux, les PJ ne s'en apercevront même pas. En cas de doutes, Dao, misant sur leur appartenance à Félicie, se présente comme un « patriote » et leur sort le genre de discours qu'ils souhaitent entendre...



François Dao

Dès cette première rencontre, il se met à la disposition des PJ. Il peut ainsi fournir l'adresse de Baranki et organiser un voyage pour Angkor. Par ailleurs, il propose de servir de « nègre » en écrivant des articles et des « câbles » (rappel : en 1970, il n'y a pas de fax mais des télex) destinés au *Figaro*. Eh oui, il va falloir la tenir, cette couverture !

A la Compagnie siamoise

Le siège de la compagnie est un immeuble de deux étages donnant sur l'avenue Hem Chieu, à deux pas de la gare routière. Le rez-de-chaussée sert d'entrepôt et de surface d'exposition tandis que le premier étage abrite les bureaux. L'activité y est fébrile. A l'arrivée des PJ, trois camions militaires sont en train d'être déchargés. Mettez en scène le petit incident suivant : une caisse tombe d'un camion. Un homme, visiblement un « chef », engueule alors copieusement les fautifs. Cet homme, ou plutôt son cadavre, va faire parler de lui par la suite...
Baranki ne fait aucune difficulté pour recevoir les PJ. Après quelques minutes d'attente sur fond de coups de marteau, un employé sort du bureau directorial. Il porte un portrait de Sihanouk sous le bras et vient visiblement de le remplacer par des photos de Cheng Heng et du général Lon Nol. Histoire de montrer qu'il a des appuis haut placés, Baranki, un gros bonhomme affable et soigné d'une soixantaine d'années portant un costume de bon goût, ne manquera d'ailleurs pas de redresser discrètement le « Lon Nol » si la conversation dérape sur des sujets délicats...
La conversation n'est guère fructueuse :
- Effectivement, la Siamoise s'occupe de faire transiter des œuvres d'art à travers le monde. Et bien évidemment, tout est en règle avec les autorités.
- Baranki dément formellement les rumeurs de pillage du patrimoine khmer. Il lâche perfidement une petite allusion à la condamnation d'André Malraux dans les années 30 pour ce même motif (trois mois de prison avec sursis et une forte amende...).
- Quant à la statuette de Ganesh, elle lui a été proposée par un « contact local » accompagnée de tous les justificatifs nécessaires (pour preuve de sa bonne foi il vérifie auprès de son secrétariat, et constate – apparemment surpris – que la provenance n'est pas précisée).
- Enfin, en bon commerçant, surtout si les PJ se sont fait passer pour d'éventuels acheteurs, il propose une petite visite de son stock avec tout le baratin qui va avec.

Bref, les PJ le quittent sans avoir beaucoup avancé. Baranki les regarde s'éloigner depuis la fenêtre de son bureau...

Visite d'Angkor

Les autorités sont réticentes à accorder les autorisations nécessaires, la région des temples n'étant pas très sûre. Cependant, François Dao aplanit les difficultés en moins de vingt-quatre heures. On atteint la région d'Angkor après deux heures de vol (les routes sont impraticables et il faut huit heures par bateau). La piste d'atterrissage est située près de la ville de Siem Reap, à 350 km au nord-nord-ouest de Phnom Penh. Les sites sont au nord, à environ 10 km de pistes défoncées.
Siem Reap est une belle petite bourgade de style colonial dotée d'une multitude de temples et surtout d'un très pittoresque marché où marchands et touristes (rares) s'affrontent dans de longs marchandages.
Le professeur Jean Simon, de l'École française d'Extrême-Orient, est le responsable du programme de réhabilitation des sites d'Angkor. Il est actuellement en tournée d'inspection à Angkor Thom où le temple de Phnom Bakheng est en cours de reconstruction.
Simon est un homme grand et maigre d'environ 70 ans. Sous un chapeau de brousse crasseux, on devine des cheveux aussi blancs que sa discrète petite moustache. Il est habillé d'une veste de treillis et d'un short. Une solide paire de chaussures de marche complète sa dégaine qui n'a vraiment rien d'universitaire. Trois choses marquent ses interlocuteurs : son fort accent bourguignon, ses yeux qui pétillent dès qu'il parle de la civilisation khmer et sa propension à vous envoyer la fumée de sa bouffarde à la figure.
Au moment de la prise de contact, il s'entretient avec un jeune homme en pantalon de treillis, tee-shirt « make archeology, not war », casquette Coca-cola et rangers. L'homme a la carrure d'un bûcheron québécois et l'accent qui va avec. Il se présente comme étant Jocelin Lafleur, de Montréal, pilote pour la Lone Eagle, une petite compagnie aéronautique américaine basée à Bangkok (Thaïlande) et accessoirement étudiant en archéologie à l'Université de Québec. Il profite d'un jour de repos pour « s'en mettre plein les mirettes ».
Le professeur Simon est particulièrement heureux de recevoir des compatriotes et ne fait aucune difficulté pour leur accorder un peu de son précieux temps. Mieux, il leur propose une visite des lieux. Concernant les objets d'art, les renseignements qu'il fournit sont substantiels :
- Il y a effectivement très régulièrement des vols sur les sites. La situation empire, d'autant que la région est maintenant une zone de guérilla importante, situation provoquée par la présence des Khmers krom (des indépendantistes anti-Sihanouk entraînés par les Américains en Thaïlande) et des unités restées fidèles au prince. Les vols et les déprédations sont tels que Simon a fait installer un réseau de mines anti-personnelles autour des lieux à risques. L'idée n'est peut-être pas très pacifiste mais les faits demeurent : douze pillards ne voleront plus jamais...
- Les objets photographiés des catalogues des salles de vente ne proviennent pas d'Angkor mais d'autres sites éparpillés un peu partout dans le pays et qui ne sont pas répertoriés dans le décret gouvernemental relatif au « patrimoine khmer à protéger ». Suit une longue diatribe sur l'incurie d'un gouvernement corrompu et sur le mercantilisme des uns et des autres...
- En voyant la photo de la statuette de Ganesh, Simon tique. Selon lui, il ne s'agit pas d'une représentation primitive de Ganesh mais celle d'un démon du Nord Laos nommé « Chagarfang », membre de la cour de Mara, l'esprit du mal qui a essayé d'empêcher Bouddha d'atteindre l'illumination.
- Il entraîne alors les PJ dans un vieux temple du site d'Hariharalaya (880 ap. J.-C.) afin de leur montrer une fresque où des soldats luttent contre d'étranges humanoïdes noirs (des Tcho-Tchos).


Baranki





Angkor

Le site d'Angkor est mondialement célèbre pour ses temples extraordinaires. On distingue plusieurs époques de construction : les premiers monuments datent du VIIe siècle et les derniers du Xe siècle. Mais Angkor n'est pas seulement un ensemble de temples. Ce fut aussi la capitale de l'empire khmer (IXe-XIVe siècle), qui à son apogée (XIe siècle) couvrait, grosso modo, le Cambodge, le Laos ainsi qu'une partie de la Thaïlande. Le site est « redécouvert » par un naturaliste français, Henri Mouhot, en 1861. La France y envoie plusieurs expéditions sous l'égide de l'École française d'Extrême-Orient. L'étude complète du site est achevée dans les années 1930, et dès 1946, un vaste programme de restauration et de reconstruction est engagé. Il est difficile de résumer en quelques lignes cette extraordinaire civilisation, Angkor n'étant qu'une petite étape de ce scénario. Si vous voulez en savoir plus, lisez *Le Cambodge*, de Patrick Kaplanian, aux éditions Les Guides Peuples du Monde.

Au-dessus du combat, il y a la roue du Bouddha et une horreur éléphantesque à la tête squelettique dotée d'oreilles membraneuses et d'un tronc se terminant par un grand disque flamboyant. De longues trompes entrelacées poussent de sa bouche. Selon Simon, la fresque représente un groupe de dvarapala, un corps d'élite spécialement constitué par le roi Jayavarman II pour lutter contre les « hommes noirs », un peuple étrange qui terrorisait les Laotiens.

● Lafleur, quant à lui, a le sentiment d'avoir déjà vu la statuette quelque part. Il ne parvient pas à s'en souvenir, mais promet de contacter les PJ si la mémoire lui revient.

Stung Prak

Dao, en bon soutien logistique, a parfaitement rempli son rôle : une pile de dépêches diverses ainsi que trois articles pour *le Figaro* attendent les PJ. Par ailleurs le journal a envoyé un télex : « Il faut des tripes ! » Et Dao en a à leur fournir ! Il vient tout juste d'apprendre qu'un massacre a eu lieu à Stung Prak, à deux heures à l'est de Phnom Penh. Il insiste pour y emmener les PJ illico...

Normalement, les PJ doivent considérer ce voyage comme une perte de temps. Après deux heures de « tapecul » à bord d'une vieille jeep (et une crevaison en plein nulle part...), ils arrivent fourbus dans le petit village de Stung Prak. L'endroit est typique : de misérables maisons sur pilotis le long de la rivière, un centre ville plus moderne avec un petit marché, un poste de police, une école, un dispensaire et une mairie. Et des soldats. Beaucoup de soldats...

Le lieu du massacre est situé à dix minutes de marche, dans une petite clairière. Y parvenir n'est pas très difficile malgré l'attitude des forces de police. Vingt-quatre corps sont soigneusement alignés sur le ventre, la tête tranchée. Les corps ont été éventrés et les foies prélevés !

Les PJ vont alors se rendre compte que cela valait le coup de venir : l'une des victimes n'est autre que l'homme du camion entr'aperçu lors de leur visite chez Baranki ! S'ils se renseignent auprès des villageois, nos héros apprennent que les victimes n'étaient pas du coin. (Les convoyeurs de Baranki ont, pour leur malheur, fait la connaissance des Tcho-Tchos...)

Bien évidemment, les soldats, déjà bien énervés, ne vont pas les laisser fouiner sans réagir. La situation va rapidement dégénérer et les PJ vont être conduits à la prison où ils sont placés sous l'étroite surveillance de deux gamins très nerveux ayant en permanence le doigt sur la queue de détente de leur M16. Le face-à-face dure de longues minutes...

Au bout d'une heure, un hélicoptère militaire atterrit sur la place du village, énergiquement évacuée. Une dizaine de journalistes en sortent accompagnés de trois « officiels » cambodgiens et d'un homme sentant le « conseiller militaire américain » à un kilomètre. Aux PJ de profiter de la confusion pour s'en sortir sans bobos.

Retour sur les lieux du massacre, photos choc, commentaire sur le thème « voilà ce que font nos ennemis », etc. Le conseiller furète de-ci de-là puis se dirige vers les PJ. S'ensuit une conversation insipide. Il se nomme Ewans et se définit comme un « observateur ».

On propose aux PJ de profiter de l'hélicoptère pour revenir sur Phnom Penh. Les officiels n'insistent pas trop en cas de refus, mais leur font comprendre qu'ils sont attendus à leur hôtel le soir même. Durant le retour, la jeep est la cible d'un tireur embusqué. Personne n'est blessé, mais le véhicule est hors d'usage. Personne aux alentours... Jouez au chat et à la souris avec un groupe non identifié si vous désirez un peu d'action (avec éventuellement des secours par hélicoptère) ou rapatriez-les tranquillement grâce à un providentiel camion déglingué qui transporte des cochons.

Meurtres rituels ou CIA ?

Les PJ vont probablement essayer d'échafauder une hypothèse à partir des éléments en leur possession. Vu le « flou artistique » de l'affaire, attendez-vous à tout. Voilà cependant quelques infos supplémentaires qu'ils peuvent obtenir via Dao ou lors d'un verre entre journalistes :

Vous avez dit sectes ?

Il existe plusieurs « sectes » particulièrement actives en Indochine. Ce sont bien évidemment des fausses pistes...

● **Le caodaïsme.** C'est un syncrétisme de bouddhisme, de taoïsme, de confucianisme et de christianisme. Il possède aussi de fortes influences animistes, maçonniques et spirites (Jeanne d'Arc, Victor Hugo, Allan Kardec et Camille Flammarion font partie de ses saints !). Ses adeptes vénèrent Cao Daï, nom énigmatique d'un dieu nouveau, unique et salvateur. Sa représentation est un œil rayonnant sur un champ d'étoiles...

● **Les Binh Xuyên.** Cette triade est une organisation paramilitaire farouchement nationaliste, anticolonialiste et viscéralement anticommuniste œuvrant aussi dans la drogue, la prostitution et le trafic d'armes. De là à imaginer que la CIA en profite...

● **La Société des Hoa Hao.** C'est une secte néo-bouddhiste extrêmement nationaliste et xénophobe. Totalement incontrôlables, les bandes Hoa Hao s'établissent en petits fiefs où règne la terreur et l'esclavage.

● **Les Khmers krom.** Organisation séparatiste cambodgienne œuvrant à l'ouest du pays à partir de bases thaïlandaises. Armés par la CIA, leurs

méthodes sont un mélange de massacres aveugles et de brigandage. Ils laissent entendre « qu'il n'y a pas meilleur qu'un foie frais de Cambodgien pour accompagner une petite salade... ».

La CIA

Son nom officiel durant tout le conflit vietnamien est « Vietnam Studies and Observation Group » (V-SOG). Ses activités sont de deux types :

- Des opérations militaires : infiltration des forces ennemies, localisation de bases, raids et opérations de guérilla en utilisant des minorités hostiles à Hanoi pour des raisons diverses (voir *Apocalypse Now*)...
- Des opérations de sédition et de déstabilisation des régimes ou des personnes favorables à Hanoi (assassinat, chantage, enlèvement, corruption...). Ce programme, appelé Phœnix, implique l'armement et l'entraînement de groupes hostiles aux communistes mais aussi l'achat et le transit de drogue et d'œuvres d'art pour le compte de trafiquants locaux en échange de leur soutien. V-SOG utilise pour cela de nombreuses compagnies d'aviation privées (nom générique Air America, voir le film éponyme) et emploie des pilotes européens et canadiens très bien payés qui n'ont pas toujours bien conscience de ce qui se passe.

Jocelin Lafleur

Lafleur peut être un simple étudiant en archéologie ayant pris une année sabbatique afin de se renflouer financièrement en devenant pilote. Mais vous pouvez aussi en faire un agent Delta Green enquêtant sur les sombres agissements de la CIA au Nord Laos. Delta Green, l'équivalent américain de Félicie, a été officiellement dissoute l'année précédente. L'organisation a servi de bouc émissaire lors d'une tentative maladroite de l'armée pour faire disparaître les traces de sa collusion avec les Tcho-Tchos dans sa lutte contre le communisme. Ses agents sont toujours en activité, et certains continuent la lutte. Cette version de Lafleur en fera un allié précieux...

Jocelin Lafleur

Quoi qu'il en soit, il finit par recontacter les PJ. Il sait où il a vu la statuette : dans les bagages d'un autre pilote de la Lone Eagle, un certain Ewans qui, depuis, a démissionné... Il est très excité par sa découverte et se fait fort de dérober les plans de vol d'Ewans ou tout du moins de définir la zone de ses missions. Il fournit le renseignement deux jours plus tard : région de Louang Mamtha, Nord Laos.

Retour sur la Compagnie siamoise

Le 25 mars, au cours d'une journée d'émeute anti-vietnamienne, la Compagnie siamoise d'import-export a fait l'objet d'un pillage en règle. Un terrible incendie a ravagé l'immeuble et une bonne partie du personnel a péri carbonisé. Quant à Baranki, aucune trace. Une brève enquête auprès des voisins, durement éprouvés eux aussi, permet de comprendre facilement que l'émeute était « téléguidée ».

Sentant le vent tourner, Baranki a organisé la destruction de son entreprise (et donc des preuves) avec l'aide des Binh Xuyên (qui travaillent régulièrement pour lui), avant de quitter tranquillement le pays. Il a fait transférer l'ensemble de ses avoirs en Thaïlande (renseignements communiqués par les services secrets français après une journée de recherche...).

Les morts de Stung Prak

Grâce aux photos prises sur place, un ethnologue ou un habitué de l'Indochine n'a aucune difficulté à identifier les victimes : ce sont des Méos, une tribu vivant dans les montagnes laotiennes.

Félicie, Paris

Ne fournissez les informations suivantes que si les PJ font bien leurs rapports à la maison mère et s'ils ont exploité toutes les autres pistes (quitte à prétexter un délai pour « collecte d'infos »).

- Il ne s'agit pas de « Chagarfang » mais de Chaugnar Faugn, un Grand Ancien. Félicie n'en sait pas beaucoup plus, sinon que c'est une saloperie à détruire d'urgence.
- Les « hommes noirs » sont des Tcho-Tchos, une tribu du Nord Laos qui servirait Chaugnar. Ils tuent rituellement leurs victimes en les décapitant, puis ils alignent proprement les cadavres. (Dans le cas de Stung Prak, ils ont voulu brouiller les pistes en rajoutant l'ablation du foie, une spécialité des Khmers krom.)
- Selon le témoignage d'anciens commandos français parachutés au Nord Laos pour soulever les Méos contre le Viêt-minh en 1953, le culte de Chaugnar semble s'être durablement implanté dans la région de Louang Mamtha, une zone montagneuse peu peuplée, sauf de Méos. Ces derniers craignent les adorateurs de Chaugnar, allant jusqu'à leur fournir chaque année un « tribut humain ».
- La région de Louang Mamtha est en bordure du Triangle d'or où brigands et seigneurs de la guerre cultivent le pavot à opium.
- Quant à Ewans, il s'agit d'un des pseudonymes favoris du capitaine Robert Hudson de la CIA, connu pour entretenir d'excellentes relations avec des hommes d'affaires louches... dont Baranki.

Ordre est donc donné de pousser plus avant l'enquête en essayant de localiser puis de détruire le temple d'où provient la statuette... Dans la mesure du raisonnable, des moyens supplémentaires peuvent être fournis tant en hommes qu'en matériel.

Dao a discrètement lu les informations envoyées par Félicie avant l'arrivée des PJ. Il communique aussitôt toutes les informations intéressantes à Hanoi...



Du rab ?

Si vous considérez qu'il n'y a pas assez d'action dans cette partie du scénario, n'oubliez pas que plus les PJ vont avancer dans leur enquête, plus les autorités (en particulier la CIA) vont s'intéresser à eux. Rien ne vous empêche donc de faire intervenir la police cambodgienne ou quelques membres des Binh Xuyên payés pour faire un « sale boulot », voire leur faire rencontrer le commando tcho-tchos qui est l'auteur du massacre (l'épisode du tireur embusqué et de la jeep convient parfaitement à cette occasion).

AU LAOS

Opération boum-boum

Aux PJ de se rendre au Laos afin d'y organiser leur raid dans le plus pur style « mercenaires ». Une des possibilités est d'arriver dans le pays sous couvert d'une grande enquête commanditée par *le Figaro*. Une autre est de tenter de s'y rendre clandestinement. Avec un peu d'argent (2500 $), il est possible de se procurer un avion à Bangkok. Il s'agit d'un vieil Antonov AN2, un biplan monomoteur poussif, d'origine russe, équivalent à un Dakota.

S'ils ont demandé du renfort en hommes, huit gaillards les rejoignent quelques jours plus tard à Louangphrabang, une ville en plein centre du pays. Ce sont des mercenaires de Bob Denard, de vieilles connaissances rencontrées lors de leur mission sénégalaise...

La meilleure base d'opération pour poursuivre l'enquête est Louang Mamtha, au nord du pays. C'est une petite ville habituée depuis longtemps au va-et-vient permanent d'étrangers avides de se procurer du pavot en grande quantité. On peut même dire que ce commerce est la principale activité de la région. Quant aux autorités, le « tarif » est de 10000 kip (la monnaie locale) par semaine pour avoir une paix royale...

Lâchez la bride aux PJ en ce qui concerne une éventuelle investigation destinée à localiser le temple. La ville est une sorte de far west oriental où se côtoient explorateurs, chercheurs d'or, chasseurs de primes, mercenaires et autres aventuriers. De même, laissez s'organiser le ratissage de la zone en Antonov avec faux espoirs et sueurs

froides (le moteur de l'avion a de fréquents ratés). Après une semaine infructueuse, l'équipage de l'Antonov (deux mercenaires) tient enfin quelque chose qui semble sérieux : une série de photos aériennes rapidement développées laissent apparaître ce qui semble bien être un campement camouflé, au fond d'une cuvette. On y devine une piste d'atterrissage, deux avions et quelques baraquements. Un autre cliché pris dix kilomètres plus loin montre un temple... L'ensemble des clichés a été pris à environ 300 kilomètres de Louang Mamtha, près de la frontière. Cela ne correspond à aucun repaire connu des trafiquants de drogue. Bingo !

Aux PJ de s'organiser avec leur petite troupe. S'ils n'ont pas la mentalité militaire, les mercenaires leur font des suggestions. Le plus logique est une opération commando, avec parachutage au plus près du site, plasticage du temple puis exfiltration rapide sur 30 km de jungle afin de rejoindre l'Antonov. Après, on file vite et loin, à Bangkok dans un premier temps, en Europe ensuite.

Contact !

22 h03, quelque part au-dessus du Laos.

Dans moins d'une minute, c'est le grand saut. Le parachutage se passe plutôt bien (pour peu que les PJ réussissent leur jet, pas facile avec 25 kilos de matériel). La zone de regroupement est atteinte. Il manque deux hommes. Vingt minutes d'attente, puis départ. Deux disparus avant de commencer, pas bon...

La progression est lente et périlleuse. Il faut notamment traverser un torrent en pleine crue. N'hésitez pas à voir un ou deux *Rambo* et *Platoon* pour l'ambiance et le décor.

Soudain, l'homme de tête entend quelque chose. On stoppe. Une reconnaissance est effectuée : campement de Nord-Vietnamiens à moins de 300 mètres ! Leur présence n'était pas franchement prévue. Pire ! Il s'agit apparemment de soldats réguliers. Autrement dit, il y a au moins une compagnie, soit cent vingt hommes, dans les environs...

Large détour dans le plus grand silence. Il est déjà 2 h08. Le soleil se lève dans moins de quatre heures...

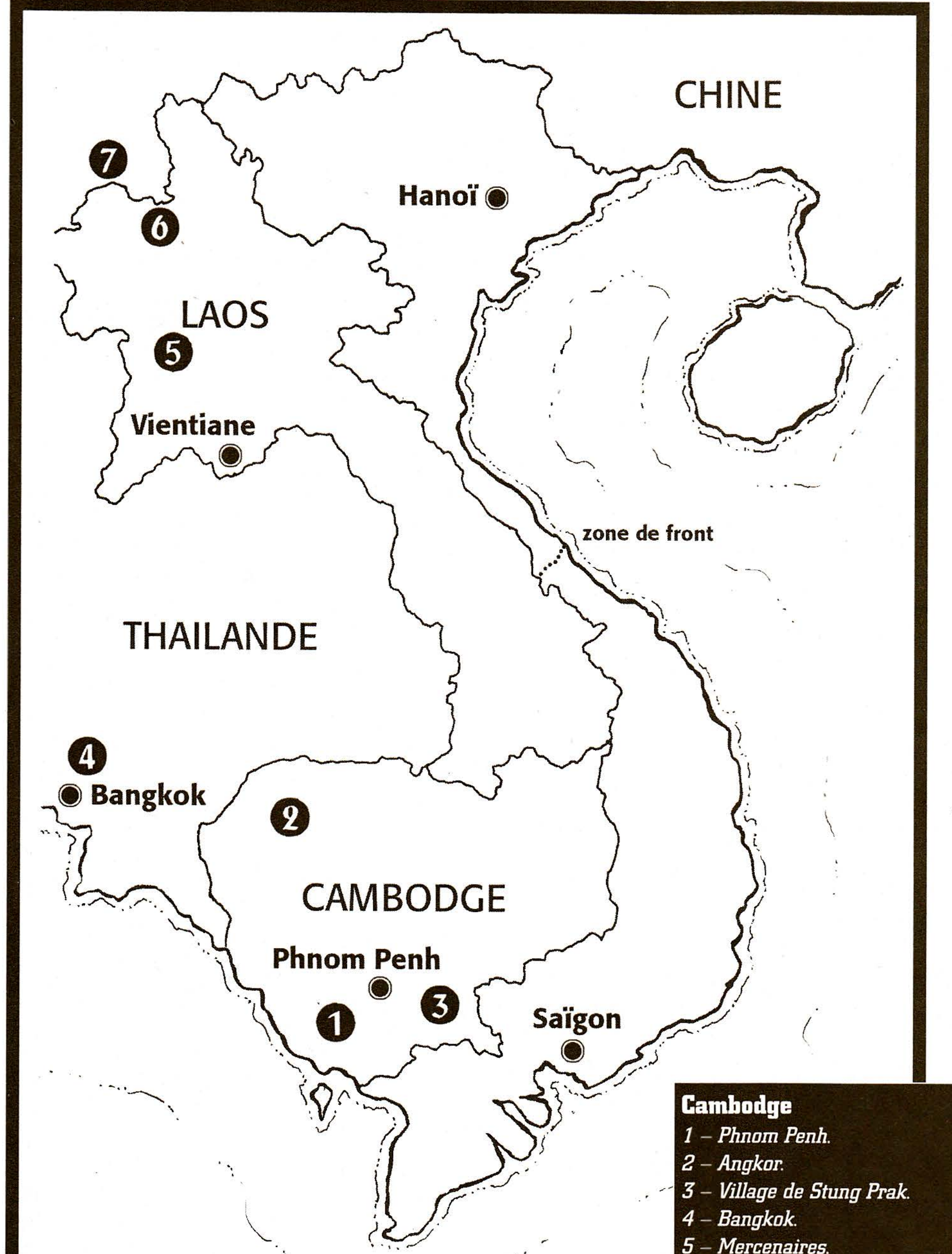
Le temple est à peine à un kilomètre. Nouvelle reconnaissance. C'est encore pire. Une autre compagnie viêt-cong campe dans la zone du temple ! Les mercenaires décident d'abandonner la partie. Après quelques longues minutes de discussion passionnée et la promesse d'un salaire très largement réévalué, ils acceptent de continuer.

Ce qui se passe ensuite dépend entièrement des PJ. L'infiltration finale se fait sans trop de problèmes grâce aux mercenaires habitués à ce type d'opération. Neutralisation des gardes. Traversée d'un campement endormi. Les pains de C4 (un explosif à haut pouvoir soufflant) sont posés « à l'aveugle » dans le temple. Encore quelques minutes et on va pouvoir rentrer à la maison...

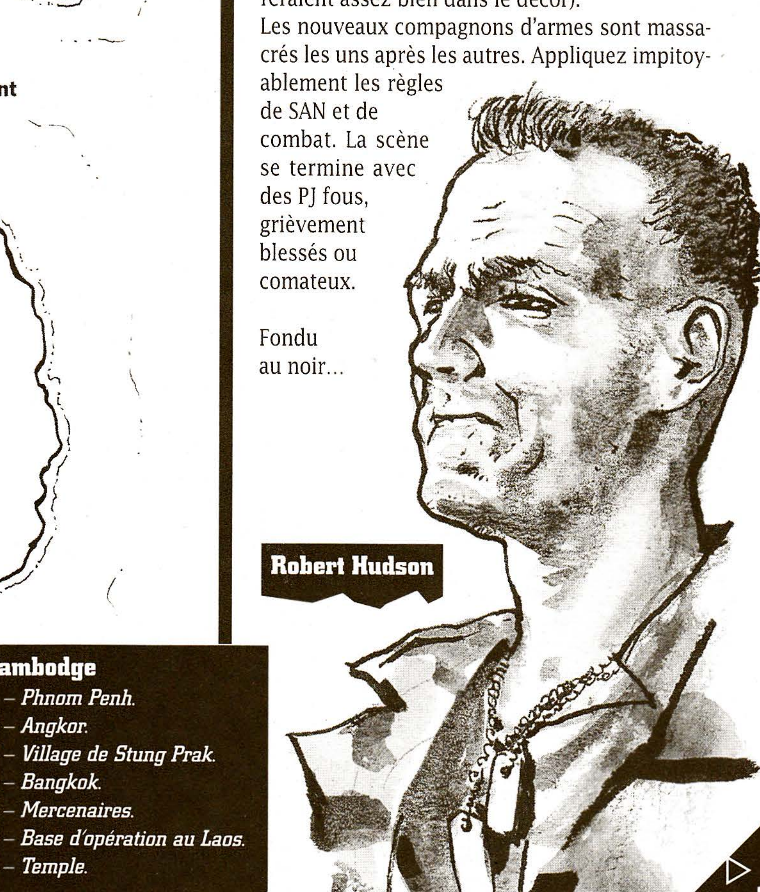
Et tout tourne mal. Soudain, un bruit à peine perceptible. Deux pierres qui frottent l'une contre l'autre ? Il y a peu de lumière, on n'y voit goutte. Là ! en direction de cette gigantesque statue ! Le mercenaire qui posait la dernière charge pousse un hurlement, des formes sombres semblent sortir des murs. Un humanoïde difforme plaque un mercenaire contre son visage, horribles bruits de succion... D'autres silhouettes semblent sortir des niches où, auparavant, se tenaient d'inoffensifs bouddhas... Cris, coups de feu, les Nord-Vietnamiens se réveillent. Avec un peu de chance, les PJ parviennent à sortir du temple. Les Vietnamiens, les prenant pour des agents de la CIA, ouvrent le feu. Lorsqu'ils voient les « démons » qui les poursuivent, ils changent de cible. Pendant quelques rounds, les PJ ont l'illusion que la victoire est à leur portée... puis les Tcho-Tchos arrivent, accompagnés de « choses » encore plus monstrueuses (quelques Sombres Rejetons feraient assez bien dans le décor).

Les nouveaux compagnons d'armes sont massacrés les uns après les autres. Appliquez impitoyablement les règles de SAN et de combat. La scène se termine avec des PJ fous, grièvement blessés ou comateux.

Fondu au noir...



Cambodge
1 – Phnom Penh.
2 – Angkor.
3 – Village de Stung Prak.
4 – Bangkok.
5 – Mercenaires.
6 – Base d'opération au Laos.
7 – Temple.



Les PNJ de l'acte I

Pour L'appel de Cthulhu

▶ Cambodgien typique

FOR	12	CON	14	TAI	9
INT	11	POU	10		
DEX	10	APP	12	EDU	10
SAN	40	PV	12		

Compétences : Anglais ou Français 10 %, Cambodgien 80 %, Baratin 50 %, Marchandage 60 %, Sauter 40 %, Esquiver 40 %.
Armes : Coup de poing 60 %, 1d3.

▶ Soldats cambodgiens, nord-vietnamiens et mercenaires

Idem Cambodgien typique, plus : Grimper 50 %, Discrétion 65 %, Lancer 40 %, Premiers soins 30 %, Camouflage 60 %, Écouter 40 %, TOC 50 %, Construire un « piège à con » 70 %, Explosifs 50 %.
Rajouter 5 % dans les compétences militaires pour les Nord-Vietnamiens et 10 % pour les mercenaires.
Armes : Arts martiaux 60 %, Baïonnette 30 %, Fusil 65 % (Cambodgiens M-16, 2d8 de dommage. Vietnamiens AK-47, 2d6+1. Mercenaires MAT-49, 2d6+1).

▶ Binh Xuyên et hommes de main

Comme le Gangster p. 184 des règles avec Arts martiaux 75 %.
Armes : Couteau (1d4+BD), poing américain (1d6+BD), cal.38 (1d10) pour le chef.

▶ Walid Baranki

FOR	7	CON	13	TAI	10
INT	19	POU	21		
DEX	12	APP	14	EDU	14
SAN	40	PV	12		

Compétences : Anglais, Français, Arabe, Chinois, Thaï, Allemand, Espagnol, Russe 40 à 80 %, Archéologie 45 %, Évaluation 75 %, Comptabilité 75 %, Marchandage 70 %, Psychologie 60 %, Connaissance des milieux louches 80 %, Relations 65 %, Baratin 90 %, Droit international 78 %.

▶ François Dao

Idem Cambodgien typique plus : Français 75 %, Droit 70 %, Baratin 80 %, Relations 75 %.

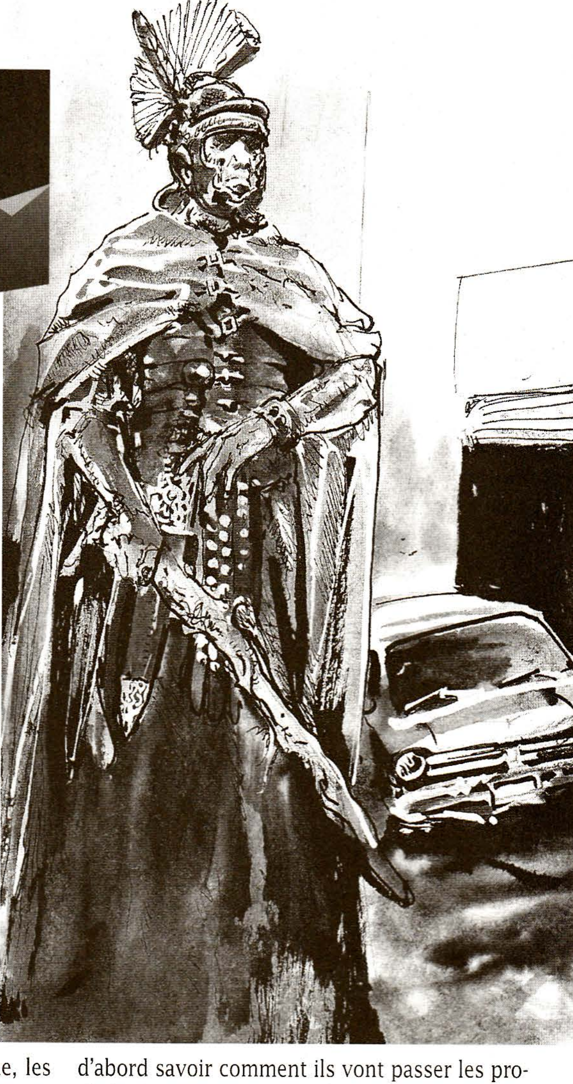
▶ Ewans, alias capitaine Robert Hudson

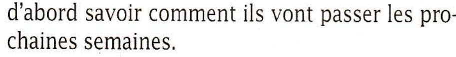
FOR	18	CON	17	TAI	19
INT	17	POU	21		
DEX	19	APP	16	EDU	18
SAN	30	PdV	18		

Compétences : Anglais 90 %, Français 40 %, Thaï 50 %, Vietnamien 60 %, Tcho-Tchos 30 %, Anthropologie 40 %, Archéologie 10 %, Camouflage 90 %, Chimie 50 %, Grimper 70 %, Baratin 90 %, Esquiver 60 %, Conduire 50 %, Histoire 50 %, Pharmacie 20 %, Piloter avion 80 %, Connaissance de l'Indochine 70 %, Botanique 10 % (pavot).
Armes : Arme de guerre 80 %, Armes blanches 75 %, Arts martiaux 95 %.

Acte II

2000





Passé, présent

Il y a bientôt trente ans, au Laos, les PJ ont été capturés par les Tcho-Tchos. Plutôt que de les sacrifier, ceux-ci ont jugé préférable de les convertir. En quelques mois, ils leur ont lavé le cerveau et en ont fait des adorateurs dévoués des Grands Anciens en général et de Chaugnar Faugn en particulier. Leurs compétences exceptionnelles et leur familiarité avec le monde occidental leur ont permis de progresser rapidement dans la hiérarchie du culte. Vers 1975, ils étaient tous chargés d'importantes missions, qu'ils ont remplies de manière plus que satisfaisante. Depuis, ils mènent une vie à base de sacrifices humains et d'atrocités diverses, avec la certitude que leur cause est juste et qu'après le retour des Grands Anciens, ils jouiront d'une position privilégiée à leurs côtés.

Fin 1998, ils se sont vu confier une mission de confiance. Les grands prêtres tcho-tchos les ont chargés de convoyer le corps de leur dieu jusqu'à son domaine d'origine, les montagnes du Pays basque espagnol. C'est une étape importante de la fin des temps, et le succès du culte ne ferait pas l'affaire de tout le monde... Au terme de leur voyage, en allant inspecter les cavernes en vue d'y installer Chaugnar Faugn, les PJ ont été capturés par des Mi-Go – qui, pour cette fois, prennent le parti de l'humanité. Les Fungis n'agissent pas par altruisme, cela va de soi, mais pour l'instant, ils préfèrent une Terre sans Grands Anciens. Dans cette affaire, ils ont reçu l'aide d'un scientifique tout à fait humain, et dont le nom doit être familier aux PJ : le professeur Veroneau, l'un des fondateurs de Félicie. Il est censé être mort depuis 1936, mais se convertir au culte de Nyarlathotep fait des miracles de longévité...

Faire sauter le conditionnement des Tcho-Tchos n'a guère posé de difficultés à Veroneau, assisté de quelques Mi-Go fascinés par le processus. Dotés d'un sens moral flambant neuf et d'une santé mentale plus ou moins bien restaurée, nos héros ont été investis d'une nouvelle mission : dynamiter le réseau de cavernes qui devait servir de repaire à Chaugnar Faugn.

Cette tâche accomplie, les Mi-Go leur ont rendu leur libre arbitre (cela correspond au réveil des PJ). L'un des leurs, un « scientifique », est chargé de les surveiller, mais davantage pour observer leurs actions que pour leur venir en aide (c'est lui qui les fera évader. Il préfère ses cobayes en liberté plutôt qu'en prison).

Veroneau prend un peu de champ, s'installant dans le monumental sanctuaire de saint Ignace de Loyola. Il a des projets pour les PJ, mais il veut d'abord savoir comment ils vont passer les prochaines semaines.

Quant à Félicie, prévenue de leur réapparition par des contacts au sein d'Interpol, elle envoie une équipe pour « clore le dossier » de cette sinistre bande de traîtres.

Pendant ce temps, dans un entrepôt attenant à la gare de Vitoria, Chaugnar Faugn attend... Il est affamé, sa patience a des limites et sa seule présence affecte le psychisme des humains. Elle a aussi un effet secondaire : il réveille les fantômes des légionnaires romains que ses adorateurs ont exterminé il y a deux mille ans.

Tout le monde est en place.

Caméras... lumière... action !

Réveil !

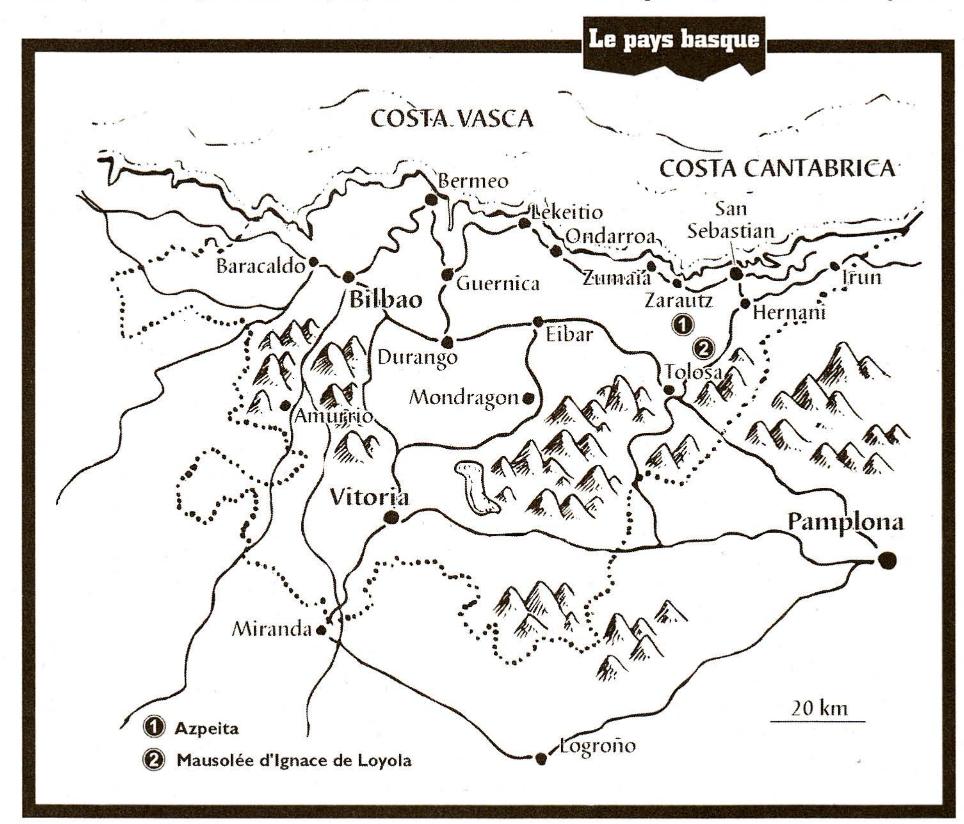
Les PJ se réveillent allongés sur le bord d'une route de montagne. Il fait nuit, il neige et, visiblement, c'est le milieu de l'hiver. Ils n'ont pas la moindre idée de l'endroit où ils se trouvent. Ni de la date. Ni de la manière dont ils sont arrivés là. Leurs derniers souvenirs sont ceux de l'attaque du temple au Laos...

Ils sont habillés pour la montagne : chaussures de marche, gros pulls et vestes fourrées... le tout boueux, mouillé et surtout dans un style qui n'est pas celui des années 70. Pas plus que les montres à quartz qu'ils portent au poignet. Les pistolets automatiques et les grenades, dans le sac à dos que porte l'un d'eux, sont des modèles qui ne leur disent rien, mais ils ont la certitude qu'en cas de besoin, ils sauraient s'en servir. D'ailleurs, les pistolets ont servi très récemment. Tous nos

héros portent des estafilades plus ou moins profondes, et l'un d'eux est blessé, une vilaine morsure qui lui a fait perdre 4 PdV. Ils n'ont aucun papier sur eux.
La route est goudronnée et bien entretenue, rien à voir avec les pistes vietnamiennes. Entre deux rafales de neige, on distingue les lumières d'une ville au fond de la vallée. Faute de mieux, c'est la direction qu'ils devraient prendre. Au bout de dix minutes de marche, une voiture de police arrive – une voiture aux formes étranges, arrondies, avec les mots « Guardia Civil » peints sur les portières. Les deux flics qui en descendent portent des uniformes presque – mais pas tout à fait – semblables à ceux des policiers espagnols de 1970. Pensant avoir affaire à des touristes égarés, ils demandent poliment aux PJ s'ils ont besoin d'aide, d'abord en espagnol, puis en français. Par radio, les flics passent un appel pour demander une camionnette. Nous sommes au soir du mercredi 2 février 2000... cette date devrait faire un choc aux PJ, d'autant plus qu'ils n'ont pas vieilli de manière visible en trente ans.
La situation se dégrade quelques minutes plus tard, après un autre appel radio. Les policiers deviennent brusquement soupçonneux, et commencent à poser des questions précises. Qui sont les PJ ? Que font-ils dans la région ? Où se trouve leur hôtel ? Pourquoi n'ont-ils pas de papiers ? Toutes questions qui devraient beaucoup embarrasser nos héros... Ils peuvent réagir comme bon leur semble. A priori, coopérer avec les autorités semble une bonne idée... Oui, mais qu'ont-ils fait ? S'ils se laissent conduire en ville, de quoi va-t-on les accuser ? (Ont-ils gardé les armes ? Si oui, ça ne va pas arranger leurs affaires.)
Bref... s'ils se laissent faire, les policiers les conduisent à Azpetia, la ville la plus proche. C'est un gros bourg, doté d'une gendarmerie moderne, avec des cellules au sous-sol. Les PJ sont désarmés et enfermés séparément. Une évasion semble difficile. S'ils tentent de s'enfuir avant d'arriver en ville, ils vont le regretter : ils sont perdus dans des montagnes inconnues, en pleine tempête de neige, et ils ont la police aux trousses, une police qui est formée à traquer les terroristes en terrain difficile. Et contrairement aux terroristes, les PJ ne bénéficient pas de la complaisance de la population. Laissez-les errer pendant quelques heures, puis organisez-leur une capture à grand spectacle, avec un hélicoptère et un imposant déploiement de forces.

Azpetia

La journée du lendemain est marquée par un premier interrogatoire. Prenez chaque joueur à part et laissez-le s'empêtrer dans ses mensonges. Arrivé au troisième ou au quatrième, commencez à les confronter à leurs propres contradictions. Vous verrez, c'est une tactique redoutablement efficace ! Une fois que les policiers auront leur(s) version(s) des faits, ils commencent à poser des questions précises. La principale est : que faisaient-ils sur cette route perdue au milieu de nulle part ? Pourquoi étaient-ils armés et équipés comme pour une opération commando, deux heures après qu'un « glissement de terrain » suspect ait englouti le village voisin de Javahina, faisant une cinquantaine de morts ?
Les PJ devraient trouver la question excellente mais, malheureusement, ils n'en ont pas la moindre idée. En milieu d'après-midi, l'ambiance change. Jusque-là, les policiers se comportaient comme des professionnels : acharnés à découvrir la vérité, mais relativement courtois. D'un seul coup, ils cessent d'y mettre les formes. Ils les traitent comme des fauves, mobilisant au moins cinq hommes pour les reconduire en cellule, prenant des précautions extraordinaires pour leur apporter leurs repas, etc. Si les PJ demandent la raison de ce changement, ils s'entendent répondre quelque chose comme « Luis a eu la bonne idée de faire une recherche sur les ordinateurs d'Interpol. On a eu vos dossiers. Espèces de fumiers ! »
Nos héros passent une mauvaise nuit, entrecoupée de rêves angoissants, d'où surnagent des bribes d'images plus ou moins inquiétantes (voir l'encadré « Visions » ci-dessous).
La journée du lendemain est particulièrement morne. Les policiers ne prennent même pas la peine de les interroger. Ils sont en train d'organiser leur transfert à Vitoria. Comme dit le gros Henrique, le flic qui leur apporte leurs repas (à travers un guichet, et en tenant son pistolet de l'autre main) : « Vous verrez, la prison de Vitoria, c'est le luxe à côté d'ici. Tant mieux, en un sens, parce que j'ai dans l'idée que vous allez y rester un sacré bout de temps. J'ai pas lu tous vos dossiers, mais y a une dizaine de pays qui vont se disputer vos carcasses de salauds. Vous aurez le temps d'écrire vos mémoires... »
A minuit, les PJ sont réveillés par un claquement. Le verrou magnétique de leur cellule vient de s'ouvrir. Le couloir est désert. Dans la salle de garde, Henrique dort comme un bienheureux. Le reste du commissariat aussi. Tout le monde semble s'être écroulé là où il se trouvait. Pendules et montres sont arrêtées, y compris celles des Investigateurs. En revanche, à l'extérieur, tout semble normal. Avant de se carapater comme s'ils avaient le diable aux trousses, les PJ les plus éveillés prendront peut-être le temps de fouiller le bureau du capitaine Gomez à la recherche de leurs dossiers. Ils sont étalés sur le bureau, mais pas faciles à prendre pour autant : Gomez s'est endormi dessus. Son sommeil n'a rien de naturel, ▷




Visions

Dans leurs cellules, les PJ vont revoir la soirée qui a précédé leur capture. N'hésitez pas à rajouter des scènes, et à en inventer d'autres pour pimenter la suite de ce Grand Écran. Bien utilisés, les flash-back sont une technique très efficace !

- **C'est le crépuscule. Le groupe sort d'un gros 4 x 4, quelque part dans un bois de pins, et se rassemble autour d'une carte. Le personnage pense à cette scène comme à un « briefing ».**
- **Approche clandestine d'une caverne située à mi-pente. Le groupe fait de gros efforts pour éviter des sentinelles armées.**
- **Visite éclair d'une série de cavernes obscures où s'agitent des formes indistinctes, mais abominables.**
- **Pose d'une douzaine de charges explosives.**
- **Évacuation éclair, au moment où les créatures se rendent compte de leur présence.**
- **Une explosion, de nuit, à flanc de montagne. Le PJ observe, sur l'autre versant, avec des jumelles amplificatrices de lumière. Satisfaction du devoir accompli, alors même qu'un village entier disparaît sous l'avalanche.**

Surprises !

Théoriquement, les PJ devraient être à 0 de SAN, complètement fous et injouables. Partez du principe qu'ils ont conservé un embryon de sens moral. Ils ont aux alentours de 30 points de SAN et 40 % en Mythe de Cthulhu. Ne leur donnez pas leurs chiffres de SAN et faites vous-même tous les jets de dés concernant cette caractéristique, quitte à truquer les résultats de manière à ce qu'ils restent capables de fonctionner jusqu'au bout de l'aventure.

Leur séjour dans le camp des forces du mal a quand même un bon côté : leur POU a considérablement augmenté (19 ou 20 pour tout le monde, avec l'augmentation de la Chance qui va avec). Ils connaissent quelques sorts, qui ont tendance à remonter à la surface de leur esprit lorsqu'ils peuvent être utiles. Pour d'anciens grands prêtres, Contacter Chaugnar Faugn est indispensable (même si ce n'est PAS le moment de le lancer !). Ils ont tous au moins un sort de combat comme Flétrissement, Déflagration mentale, Terrible malédiction d'Azathoth ou Atrophie d'un membre, et un moyen de rester jeune, probablement un sort franchement déplaisant comme Voler la vie. Créer un portail pourrait aussi s'avérer utile, mais il est dangereusement puissant. Quant au reste, distribuez à chacun un sort d'invocation ou de contact. Piochez dans les sorts « mineurs » comme Invoquer un byakhee, Contacter une goule, Invoquer un vagabond dimensionnel, Invoquer une horreur chasseresse, Invoquer un vampire de feu. . Ne leur donnez le moyen de contacter d'autres Grands Anciens que si vous vous sentez capable de gérer la discussion. Le matériel nécessaire aux invocations se trouve dans leurs chambres d'hôtel à San Sebastian.

Pour ce qui est des compétences, considérez qu'ils ont gagné INT x5 points, à répartir comme bon leur semble. Vous pouvez procéder à la distribution au premier moment de calme, où les attribuer secrètement vous-même (leur permettant de « réussir » des jets qu'ils auraient raté s'ils avaient encore leurs compétences d'il y a trente ans). Enfin, on ne brise pas trente ans de conditionnement en cinq minutes. Il leur reste un fond de cruauté et une froide indifférence pour la vie humaine qui devrait les horrifier. . s'ils prennent la peine d'y réfléchir. Ils vont toujours à la solution la plus mortelle. Faites-le passer à travers vos descriptions : « Tu veux t'enfuir ? C'est simple : briser la nuque du flic est tout à fait faisable. » Pas « assommer le flic » ou « faire diversion ». Non, lui briser la nuque. Ça va plus vite, et ça a le mérite de ne laisser aucun témoin. S'ils s'en rendent compte et qu'ils vous disent clairement qu'ils font un effort pour contrôler leurs tendances meurtrières, vous pouvez faire remonter leur SAN d'1d10 +5 points. . tant qu'ils ne rechutent pas.

et les PJ ne risquent pas de le réveiller, mais ils ne le savent pas... (Leurs armes sont introuvables, mais ils peuvent faucher celles des endormis.) Sur le parking voisin, une demi-douzaine de voitures de police les attendent. Les clés ne sont pas sur les démarreurs, mais les récupérer à l'intérieur du commissariat ne pose pas de problèmes.

Où aller ?

Les PJ devraient comprendre qu'Azpetia n'est pas sûre. Dans quelques minutes ou quelques heures, les policiers vont se réveiller... et une nouvelle chasse à l'homme va commencer. N'oubliez pas, pendant ces premières heures, de jouer à fond sur le « choc culturel ». Les PJ ont loupé trois décennies. Les téléphones portables et Internet devraient les surprendre, mais aussi une foule de petits détails, allant des stylos-feutres à bille au velcro, en passant par ce qu'ils voient à la télévision...

A priori, ils ont trois options : fuir vers la frontière française, essayer de se perdre dans une grande ville ou tenter de retrouver le 4 x 4 qu'ils ont abandonné dans les montagnes quelques jours plus tôt.

● **Vers la frontière.** Le poste de douane d'Irun est à quarante kilomètres. Construction européenne ou pas, la frontière basque est toujours plus ou moins surveillée... et les PJ ne devraient pas être très chauds à l'idée de montrer leurs frimousses à des douaniers. S'ils tentent leur chance, ils passent, mais n'hésitez pas à leur faire peur. Bayonne sera un bon point de chute.

● **Vers les villes.** S'ils choisissent de rester en Espagne, la plus proche est Vitoria, la capitale du Pays basque espagnol. Ils peuvent pousser jusqu'à Burgos voire, s'ils se débrouillent pour faire le plein, jusqu'à Barcelone ou Madrid. Une fois là-bas, il faudra survivre sans argent, sans papiers et en étant traqué par toutes les polices d'Espagne. Ce n'est pas une bonne idée...

● **Vers Javahina.** Le village dont parlaient les policiers se trouve juste en dessous de l'entrée des cavernes de Chaugnar Faugn. Et, en fait, une bonne partie de ses habitants servaient le Grand Ancien. Le glissement de terrain a tout emporté. Les onze survivants, plus ou moins traumatisés, sont à l'hôpital de Vitoria. Sur place, il reste quelques journalistes attardés, des pans de murs et des policiers. Si les PJ passent quelques heures à se promener dans la neige, ils finissent par retrouver l'ex-entrée des cavernes. Il faudrait des mois et du matériel lourd pour enlever les tonnes de roches qui l'obstruent.

● **Vers le 4 x 4.** C'est la piste la plus prometteuse. Le retrouver en pleine nuit, et dans un territoire peu familier, demande un demi jet de Chance. Soigneusement dissimulé, il est à peu près invisible de la route. Les clés sont cachées sous une grosse pierre, à quelques mètres de là. A l'intérieur, deux bonnes surprises les attendent. Pour commencer, le coffre contient une mallette bourrée de billets de cent dollars. Ils n'auront plus de problèmes d'argent pour le reste du scénario... Dans la boîte à gants, ils trouvent la fiche de location du 4 x 4. Il a été loué à l'agence Avis de San Sebastian, une station balnéaire proche de la frontière française. En allant sur place, et en consultant le contrat complet de location, ils remarquent à la question « adresse du client » qu'il est indiqué : hôtel *Libertad*, San Sebastian.

(Et s'ils ne passent pas par le 4 x 4 ? C'est fâcheux, la voiture est leur seule piste vers l'hôtel. Il vous reste à jouer la carte des souvenirs. Ils finiront par voir l'hôtel dans leurs cauchemars et finiront par s'y rendre. Vous pouvez aussi choisir de les aiguiller directement vers le *Bar K* et l'entrepôt, les pistes qui partent de l'hôtel.)

L'hôtel « Libertad »

Le *Libertad* est un palace ultra-moderne situé sur le front de mer, au milieu d'un paysage de station balnéaire chic et sans le moindre cachet (un restaurant, un magasin de souvenirs, un restaurant, un hôtel, un magasin d'articles de plage, le tout dans une architecture années 70 passablement horrible). C'est le cœur de la basse saison, et l'hôtel fonctionne au dixième de sa capacité. Le personnel est réduit au minimum, et se désintéresse des clients autant que faire se peut. Autrement dit, les PJ sont tranquilles. Aucun message ne les attend. Leurs chambres ont été faites, mais la femme de ménage s'est abstenue de fouiller leurs affaires. Heureusement, parce qu'elle aurait eu des surprises !

En plus de leurs vêtements de rechange, appareils photos et autre bric-à-brac « touristique », les PJ ont laissé dans leurs valises :

● Du petit matériel de sorcellerie (voir l'encadré ci-contre).

● Des faux passeports. Trois chacun, nationalités et alias au choix.

● Un assortiment de postiches digne de *Mission impossible*, avec tout ce qu'il faut pour ressembler aux photos des faux passeports.

● Des billets d'avion pour Bangkok, au départ de Madrid. Le vol est dans huit jours.

● Une note manuscrite de la main de l'un d'eux : « rdv Miguel 30/1 à 22 h 00. Bar K ».

● Une liasse de documents couverts de tampons des douanes espagnoles, concernant l'importation dans le pays d'une « antiquité orientale », d'un poids d'environ trois tonnes. Elle les attend depuis le 29 janvier dans l'entrepôt 22345 de la gare de Vitoria.

Les dossiers d'Interpol

Au cours de ces trois dernières décennies, les PJ n'ont vraiment pas été gentils. S'ils ont récupéré leurs dossiers, c'est le moment de les confronter à leur ancienne vie. Sinon, les agents de Félicie leur mettront le nez dedans, plus tard dans l'aventure. Choisissez-leur un passé dans la liste ci-dessous ou inventez quelque chose. Les dossiers sont solides, complets, irréfutables. Et le pire, c'est qu'au cours des quelques nuits suivantes, le subconscient des PJ leur confirme qu'ils sont bel et bien coupables – chacun d'eux commence à se souvenir des scènes qui figurent dans son dossier... Le pire étant qu'à moins de se forcer, ils n'en éprouvent guère de remords.

● L'un d'eux a fait carrière en Inde comme chasseur de touristes. Quand on connaît la région, c'est tellement facile de dépouiller et de tuer les naïfs qui viennent d'arriver ! Il a une soixantaine de victimes connues à son palmarès et, jusqu'au mois de juillet dernier, il était enfermé dans une prison de haute sécurité à Bénarès. Son évasion a fait onze morts parmi les gardiens.

● Un autre a travaillé comme «conseiller» chez les Khmers rouges, au plus fort du génocide des années 76-79. Il est difficile de définir clairement ses actions, mais il semble avoir pris une part active aux massacres... Quoi qu'il en soit, il est recherché au Cambodge.

● Un troisième a bâti une fortune monstrueuse grâce à l'exploitation du pavot dans le Triangle d'or. En 1995, il a lui-même démantelé son empire pour mener une vie de richissime oisif. Interpol le soupçonne de s'être reconverti dans la collecte et la dissémination d'armes nucléaires ex-soviétiques. C'est exact, mais son arsenal se trouve planqué dans les steppes du Kazakhstan, et même s'il s'en souvient, il n'aura pas le temps d'importer une bombe H en Espagne.

● Le nom d'un quatrième est cité avec insistance par les services de renseignements américains et britanniques, à propos de la fabrication d'armes bactériologiques et chimiques qui seraient ensuite vendues au plus offrant.

● Enfin, le cinquième figure en deuxième place sur la liste des dix personnes les plus recherchées par le FBI. Motif : une multitude d'actes de terrorisme commis dans les années 80, dont l'explosion de deux Boeing (l'un d'eux contenait un prix Nobel de biologie). Le nom de ce cinquième est associé à des rumeurs concernant la Fraternité Noire, une sorte de super-internationale terroriste (dont l'objectif ultime est le retour des Grands Anciens, mais Interpol ne le sait pas).

Le « Bar K »

Une rapide balade à San Sebastian permet de constater... qu'il n'y a aucun bar de ce nom en ville. S'ils pensent à consulter l'annuaire de la province, ils s'apercevront qu'il est à Vitoria.

Situé dans une rue tranquille, juste derrière la cathédrale, le *Bar K* est presque invisible : une porte vitrée avec la mention «club privé», c'est tout. Le videur ne fait aucune difficulté pour les laisser rentrer. La salle, à l'étage, est toute en lumières tamisées et soieries rouges et noires, avec une garniture d'hôtesses trop maquillées et un barman qui peut, moyennant finances, satisfaire pratiquement n'importe quel vice. A l'en croire, Miguel ne devrait pas tarder...

Effectivement, Miguel arrive en milieu de soirée. Crâne rasé, bouc, voix posée, avec au moins une mode d'avance, Miguel se définit comme un «fournisseur». Il paraît un peu surpris de revoir les PJ, mais pas particulièrement inquiet. En bon vendeur, il leur demande «s'ils sont contents de la marchandise». Aux PJ de gérer la conversation comme ils l'entendent. Miguel a conscience de traiter avec des «poids lourds», et devient vite nerveux s'ils lui posent des questions «anormales». Ils devraient finir par comprendre que Miguel leur a vendu les armes qu'ils avaient lors de leur arrestation. Qui les a mis en contact ? Ben, l'un des personnages (le terroriste), pourquoi ?

En tant que piste, l'intérêt de Miguel s'arrête là. En tant que fournisseur de gadgets mortels, en revanche, il peut encore s'avérer utile. Il a de tout, pour tous les goûts, depuis des cartouches de gaz lacrymogène antiémeute jusqu'au bazooka en passant par une variété d'armes de poing à peu près infinie. (C'est le moment de faire plaisir aux joueurs passionnés par les trucs qui font «pan» ou «boum». Les plus réfléchis se diront, avec inquiétude, que si le MJ leur accorde tout ça, c'est que ça risque de servir... ou pire encore : que ça ne va servir à rien.)

Plus tard dans le scénario, Miguel peut être abattu par l'un des groupes en présence – par exemple les hommes de Félicie – ou être recyclé en une version basque de Huggie les bons tuyaux. Il a des contacts partout, du cabinet du maire à la pègre de la ville.

L'entrepôt 22345

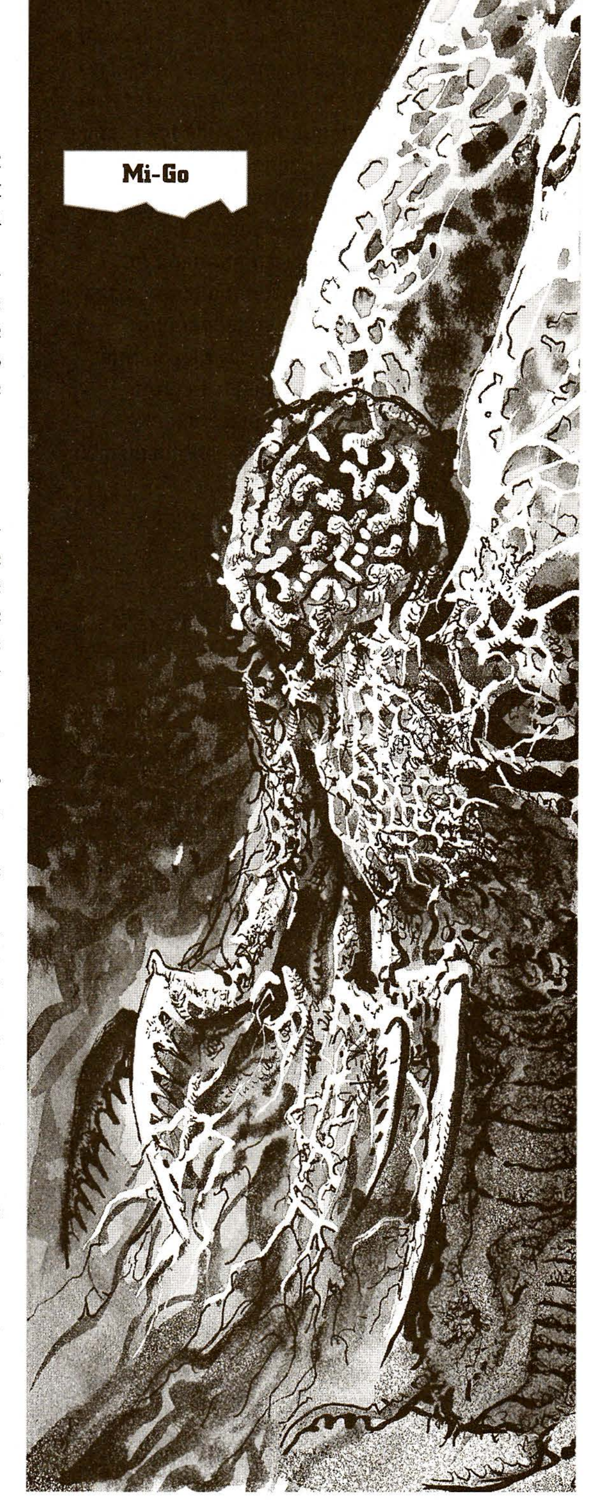
Les PJ ont le choix entre deux tactiques : s'introduire subtilement sur place, histoire de voir de quoi ils ont hérité, ou se faire connaître comme les légitimes propriétaires de la caisse. Dans le premier cas, ils vont vivre quelques péripéties. Se laisser enfermer dans l'entrepôt est un jeu d'enfant – du moins pour des individus comme les PJ. Malheureusement, la caisse n'est plus là et en sortant ils tombent nez à nez avec la police. Dans le second, ils voient directement l'administrateur de l'entrepôt qui, sincèrement navré, explique que leur caisse a disparu dans la nuit du 2 au 3 février. Non, il ne s'explique pas comment une caisse de deux mètres de haut sur deux de large, contenant une statue de pierre massive, a bien pu disparaître. En revanche, il est très soulagé que les PJ soient là : l'inspecteur chargé de l'affaire aimerait beaucoup leur poser quelques questions...

Histoire d'achever de saper le moral des PJ, l'inspecteur Inarruti est un flic compétent et intelligent. Il n'a aucune raison de faire le lien entre un riche collectionneur d'objets d'art extrême-orientaux et la bande de terroristes que ses homologues de la Guardia Civil recherchent à travers toutes les Pyrénées, mais si les personnages ne font pas l'effort de bluffer un minimum, il sentira que quelque chose cloche... Ses questions, anodines en elles-mêmes, devraient faire transpirer un peu les personnages. A quoi ressemble la statue ? Auprès de qui l'ont-ils achetée ? Combien vaut-elle ? Connaissent-ils des collectionneurs assez dépourvus de scrupules pour la voler ?

A vous de voir ce que va devenir l'inspecteur. S'il serre les PJ de trop près, leur «surveillant» mi-go se débarrassera de lui. D'un autre côté, il pourrait devenir un auxiliaire précieux pour les Félicie. Du point de vue de l'inspecteur, le vol est un mystère total. La caisse a disparu vers 4 heures du matin, escamotée dans un entrepôt fermé à clé, dont le quai de chargement a été sans cesse surveillé par le gardien du parking attenant (sa guérite vitrée est juste en face de la porte, et un camion serait obligatoirement passé devant lui). Les veilleurs de nuit qui sont censés patrouiller les locaux ont tous été interrogés, et ils n'ont rien vu.

Si les personnages s'arrangent pour examiner les lieux, ils trouveront un élément de réponse, sous la forme de très fines marques à la craie sur le sol bétonné de l'entrepôt. Un jet de Mythe de Cthulhu permet de les identifier comme les restes d'un portail. Il est malheureusement trop endommagé pour être reconstitué. Mais il a bien fallu que quelqu'un le trace... et il n'y avait que les veilleurs de nuit sur les lieux.

Ils sont douze pour surveiller tout l'entrepôt. Normalement, ils font leurs rondes par paires, toutes les heures environ. José et Antonio, l'un des binômes, finira par attirer l'attention des personnages. Antonio a tendance à répéter texto le témoignage qu'il a donné à l'inspecteur. La première fois, on ne remarque rien, mais si les PJ l'interrogent une seconde fois, ils devraient tiquer. José, quant à lui, est un peu pâle, et il reconnaît volontiers qu'il se sent «vaguement malade» mais qu'il n'a pas osé quitter son poste, de peur d'être renvoyé... ou pire, soupçonné par la police. L'un comme l'autre mènent une vie tout à fait ordinaire. Ils sont mariés ; José a deux enfants, la femme d'Antonio attend son premier pour le printemps...



La marque de Chaugnar Faugn

La présence du Grand Ancien n'est pas sans conséquence. Après tous ces millénaires passés loin de chez lui, il rentre enfin à la maison. Sans même le vouloir, sa présence perturbe la population de la ville.

● Les premières victimes sont les quatre éléphants du zoo de Vitoria. Deux jours après l'ar-


José & Antonio

rivée en ville des PJ, ils s'entre-tuent après avoir tenté de s'échapper.

● Les humains les plus fragiles sont immédiatement touchés. Vitoria possède deux maisons de fous... pardon, deux «centre de repos». Mais le gros des déments bénéficie d'un programme de «vie ouverte». Autrement dit, faute d'argent pour les garder enfermés, on les a lâchés dans les rues. En temps normal, ils s'y débrouillent plus ou moins bien. Les moins fortunés occupent des squats ou des chambres d'hôtel miteuses dans les banlieues sordides. Les ondes psychiques de Chaugnar les touchent durement. La télévision basque ouvrira bientôt son journal de 20 heures par «l'étonnante épidémie de suicides parmi les déséquilibrés». Les journalistes se concentrent sur les suicides, et ne parlent pas des autres manifestations. Même les déments les moins atteints font des cauchemars monstrueux. Et puis, il y a les crimes... En six jours, onze hommes et femmes parfaitement normaux en apparence égorgent leurs proches, boivent leur sang et leur infligent des mutilations rituelles. La presse étouffe l'affaire, parlant de «crimes inspirés par une secte millénariste», alors que les victimes ne se connaissaient pas entre elles, et qu'il n'y a pas l'ombre d'un gourou aux alentours.

● A partir du quatrième jour, les chiens et les chats deviennent très nerveux. Les chiens prennent massivement la fuite le huitième jour. Les rues sont brusquement pleines de braves clébards courant éperdument vers le sud. Quant aux chats, la plupart disparaissent sans laisser de traces.

● Au bout de cinq ou six jours, les enfants commencent à rêver du Grand Ancien. Chez la plupart, cela se traduit simplement par la production de dessins d'hommes-éléphants très laids. Les plus sensibles deviennent fous. Ils fuient leurs maisons et entament une carrière «d'enfants sauvages», dormant dans les caves d'immeubles abandonnés.

● Les adultes les plus fragiles sont touchés le septième jour. Dans une boîte de nuit du quartier chic, Juan Ybarra, le chanteur de Guernica, un groupe de rock local, s'immole par le feu sur scène. Un médium se jette de la plus haute tour de la cathédrale. Un écrivain connu se crève les yeux en direct pendant une émission littéraire.

● A partir du cinquième jour, sans raison apparente, des gens quittent leur travail. Ils errent dans les rues, sans trop savoir où ils vont ni pourquoi ils sont là. Ils sont vite des centaines, puis des milliers. Les plus atteints oublient leur langue maternelle et commencent à s'exprimer dans un dialecte basque primitif qui ferait la joie des linguistes s'il était possible de l'étudier.

● Des émeutes éclatent à partir du septième jour. Les premières ont un prétexte «rationnel» (une manifestation de chômeurs) mais, au bout d'une douzaine d'heures d'affrontements de plus en plus violents, les autorités se résignent à constater qu'elles ont affaire à un début de guerre civile.

● Le huitième jour, les gens les plus sensés décident plus ou moins simultanément de «prendre des vacances» ou de partir en «voyage d'affaires». Vitoria va connaître les plus beaux embouteillages du siècle. Bloqués, les fugitifs craquent. On assiste à des bagarres meurtrières...

● La météo se met de la partie dès les premiers jours. Il fait doux, mais il pleut à verse. La neige fond, tout devient boueux. A la fin de la semaine, certaines vallées sont inondées, d'autres sont coupées du monde. L'électricité ne fonctionne plus que de manière sporadique. Le huitième jour, les lignes sont définitivement coupées.

Faites monter la tension aussi vite et aussi brutalement que possible. Il faut que les PJ aient l'impression d'être au milieu d'un cataclysme. En quelques jours, l'aimable et prospère capitale du Pays basque devient un enfer boueux, parcouru de bandes de déments armés et violents.

● A partir du cinquième jour se produit un phénomène qui n'est pas directement lié au Grand Ancien, mais qui devrait beaucoup intriguer les PJ: des fantômes commencent à arpenter les rues. Des fantômes de légionnaires romains. Casqués et cuirassés, armés d'épées et de javelots, évoluant seuls puis par petits groupes, ils patrouillent, sans intervenir dans le monde des vivants. De loin en loin, on en voit qui combattent de petits fantômes à la peau sombre, couverts de tatouages et armés de haches de pierre. Au bout d'un jour ou deux, une légion entière défilera dans Vitoria. Un forum se superpose à la gare, des morceaux de temples apparaissent ici et là... Tout le monde ne les voit pas, mais ceux qui perçoivent leur existence ajoutent encore à la confusion.

● Dès le cinquième jour, l'armée espagnole est sur place, ainsi que la presse internationale. Un cordon de sécurité est mis en place, mais il recule au fur et à mesure que l'influence de Chaugnar s'étend.

Le destin des veilleurs de nuit

José et Antonio sont la seule piste des PJ. Le troisième jour, José étrangle sa femme et ses enfants avant de se pendre. Le lendemain, Antonio ne se présente pas à son travail. Avec sa femme, il a rejoint les premiers «paumés» qui errent dans les rues. En vingt-quatre heures, il devient le chef d'un groupe d'une trentaine de marginaux, auxquels il prêche la fin de la civilisation et l'avènement d'un Nouveau Dieu. Tout ce petit monde zone entre la gare et la mairie. A partir du sixième jour, ils restent place de l'hôtel de ville. Plus exposés que les autres à l'influence du Grand Ancien, ils dégénèrent de manière visible. Leur dos se voûte, leur peau s'assombrit, leurs traits s'épaississent... En quelques jours, Antonio sera devenu un homme de Néanderthal tout à fait présentable. Certains de ses compagnons continuent leur «involution», devenant des choses impies, blasphématoires, protoplasmiques et cannibales. Ces créatures rampent ou coulent dans les égouts, d'où elles rejoignent les caves de la mairie. Elles y font une garde d'honneur à Chaugnar Faugn, toujours dans sa caisse.

Interférences

Le Mi-Go

Le surveillant des PJ est un scientifique, l'équivalent fungi d'un zoologue. Chaugnar Faugn lui est totalement indifférent. En revanche, les PJ l'intéressent beaucoup. L'expérience qui leur a rendu mémoire, santé mentale et libre arbitre est une première, et il veut absolument qu'elle soit menée à son terme. Que ce terme soit la pleine et entière guérison des PJ ou, au contraire, un retour à la folie ne fait guère de différence. En revanche, il tient beaucoup à leur intégrité physique, et se fait un devoir de les débarrasser des nuisances mineures (à vous de voir. En fonction des faits et gestes des PJ, la liste pourrait inclure les Félicie, l'inspecteur Inarruti, José et/ou Antonio...). Parmi ses méthodes de travail:

● L'ennemi des PJ est retrouvé mort, à moitié disséqué par des instruments extrêmement tranchants. Le légiste reste perplexe: même un laser n'aurait pas fourni une coupe aussi nette.

● En combat, le Mi-Go plane, invisible, au-dessus du champ de bataille, et abat les adversaires des PJ. Il utilise une arme qui ne projette aucun «rayon» visible. Voir le type qui va les abattre s'écrouler subitement, gelé à mort, devrait perturber les personnages...

● Dans des situations plus calmes, il fait intervenir le Dr Diarru, un psychologue de Vitoria et, accessoirement, un allié des Mi-Go. Diarru est un

Où est passée cette foutue caisse ?

José et Antonio sont coupables. . en quelque sorte. Chaugnar Faugn n'est pas encore complètement conscient, mais il sent sa terre natale, et il est assez réveillé pour vouloir s'en rapprocher aussi vite que possible (les Tcho-Tchos n'ont même pas essayé de lui expliquer qu'ils étaient en train de le rapatrier et qu'il lui suffirait de patienter un peu pour être libre. Communiquer avec Chaugnar est un exercice futile, même pour ses prêtres).
José et Antonio, tous deux sous le contrôle mental du Grand Ancien, ont tracé un portail sur le sol de l'entrepôt, et ils ont fait passer la caisse à travers. La sortie ? Un local technique abandonné sous la mairie de Vitoria. Ce n'est pas un gros progrès, mais c'est ce que les deux gardiens ont trouvé de mieux pour l'instant.

Variables

● Et si les PJ tentent de contacter Chaugnar ? C'est simple : il répond. Les personnages sont submergés de visions monstrueuses, où ils se prosternent dans le noir au milieu d'une foule d'humanoïdes dégénérés. Le dieu les appelle. Il leur montre la cave où il est bloqué (ce qui, en soi, n'avance pas les personnages à grand-chose). Il a besoin d'eux, ses meilleurs serviteurs. Il les aime. Il les récompensera. Isolez-vous avec chaque PJ et voyez comment il réagit. La plupart reculeront avec horreur à l'idée de rejoindre le camp ennemi. . mais vous en trouverez certainement un ou deux qui seront ravis de poignarder leurs petits camarades dans le dos. Donnez à ces « relaps » plusieurs occasions de reprendre leurs esprits. Au pire, pour éviter le massacre, faites intervenir Veroneau ou le Mi-Go.

● Et si les PJ trouvent la caisse ? Aucune importance ! Ils ne peuvent strictement rien faire à Chaugnar Faugn, et celui-ci n'est pas sensible à la discussion. D'ailleurs, il n'a pas réellement conscience de son impact sur les humains. Il se laisse déplacer sans protester tant que les PJ restent dans le nord-est de l'Espagne. Si on tente de l'en éloigner, il s'anime, faisant juste les efforts nécessaires pour rester chez lui – démolissant à mains nues la carlingue d'un avion et se laissant tomber de quelques centaines de mètres si besoin est. Il « connaît » les personnages – après tout, ce sont ses prêtres – et il ne leur fera donc rien tant qu'ils ne l'attaquent pas directement. En revanche, malheur aux passants innocents !

homme corpulent, moustachu et plein d'humour. C'est un excellent psychanalyste. Il les aidera de son mieux... tout en faisant un rapport quotidien à son véritable employeur (qu'il ne connaît que comme une « voix bourdonnante » au téléphone).

Félicie

Prévenue par Interpol de la réapparition des PJ, Félicie envoie un groupe de nettoyeurs pour se débarrasser de ceux que les dirigeants de l'organisation considèrent comme un groupe de traîtres. Le temps qu'ils arrivent au Pays basque, Chaugnar Faugn aura commencé à faire des siennes. Installés à Vitoria, les Félicie feront un boulot d'investigation classique, qui devrait les mener à l'inspecteur Inarruti, puis à l'entrepôt et enfin aux PJ. Ils frappent sans avertissement, avec un maximum de violence et, si possible, sans trop s'exposer. Le bon vieux truc du rendez-vous dans une ruelle dont toutes les fenêtres sont garnies de tireurs embusqués est toujours efficace. Une bombe dans leurs chambres d'hôtel aussi... mais pas avant qu'ils ne les aient fouillées. Après une ou deux attaques, les Félicie se calment. Les PJ ne se comportent pas comme des grands prêtres à la veille d'une invocation, mais plutôt comme des Investigateurs. A partir de là, une prise de contact devient du domaine de l'envisageable. Elle devrait se produire au moment où l'influence de Chaugnar atteint son apogée.

● **Marc Serret** est le chef du groupe. Entre deux âges et bedonnant, avec un nez d'alcoolique et des bajoues, cet ancien mercenaire a connu les PJ dans leur vie antérieure (vous pouvez même décidé qu'il leur a donné un coup de main dans l'acte I). Il n'en fait pas pour autant une affaire personnelle. Simplement, il sait à quel point ils sont dangereux...

● **Jeanne Lombard** est la vamp du groupe. Petite, brune et très agréable à regarder, elle semble d'une innocence désarmante. Elle est adorable jusqu'au moment où elle frappe. Elle a déjà tué une dizaine de fois, elle est ceinture noire d'une douzaine d'arts martiaux et championne de tir. Déjà assez perturbée psychologiquement, elle risque d'être affectée par Chaugnar Faugn...

● **Simon d'Ourvilliers** est un Félicie de deuxième génération. Son père a été directeur adjoint de l'organisation dans les années 60, et Simon marche sur ses traces. Cet élégant jeune homme, tout juste sorti de Polytechnique, irradie littéralement la confiance en lui. Il a deux passions dans la vie : la chasse aux grands fauves et l'étude des « déviants », son terme préféré pour les sectateurs de Cthulhu. La traque des PJ lui permet de combiner les deux, et il est impatient de les abattre.

● **Hervé**, **Lucien**, **Jean-Paul** et **Bruno** sont les « muscles » du groupe. Hervé est informaticien, Lucien sait ouvrir n'importe quelle serrure en moins de trois minutes, Jean-Paul est un artiste des explosifs et Bruno est un ancien cascadeur amateur de poursuites en voiture, mais pour le reste ils sont plus ou moins interchangeables. N'hésitez pas à les tuer, ils sont là pour ça.



Chaugnar Faugn

Veroneau

● **Son apparence**. Trois quarts de siècle passés à servir Nyarlatothep ont transformé le professeur. L'élégant cofondateur de Félicie, dont le portrait ornait le bureau du directeur de l'organisation en 1970, est devenu une créature blafarde, avec d'immenses yeux rouges et un penchant malsain pour la chair humaine.

● **Son repaire**. Veroneau s'est installé dans la crypte du mausolée d'Ignace de Loyola, qui repose dans les montagnes non loin d'Azpetia. Le mausolée lui-même, une monumentale église baroque surmontée d'un dôme visible à des kilomètres à la ronde, est fermé pour travaux. Veroneau n'a pas eu grand mal à mettre les ouvriers en fuite – de toute façon, ils venaient pour la plupart de Vitoria, et la situation en ville ne les incitait déjà pas à venir travailler. Il a pillé quelques maisons isolées, y a récupéré un lit, un téléphone portable et une télévision et s'est installé comme chez lui dans la crypte. Entre deux discussions avec le fantôme du fondateur de l'ordre des jésuites, Veroneau observe, fasciné, ce qui se passe en ville.

● **Ses plans**. Veroneau a décidé, dans cette affaire, de faire un bout de chemin avec les Mi-Go. C'est lui qui a rendu un semblant de santé mentale aux PJ. Contrairement à ses associés, la situation au Pays basque le préoccupe. Pour expliquer un problème métaphysique en termes compréhensibles à de simples humains : Chaugnar Faugn fait du zèle. Il s'éveillera bientôt, comme tous les autres, mais il est encore trop tôt (et, à l'échelle des Grands Anciens, « bientôt » veut dire quelques siècles). Veroneau aimerait bien que les PJ l'aident à le « rendormir ».

● **Ses faits et gestes**. Un soir, au moment où la crise atteint son paroxysme, il appelle les PJ à leur hôtel et demande à leur parler. Il leur fixe rendez-vous au mausolée. Il ne se montrera pas, communiquant avec eux par l'intermédiaire d'un malheureux conservateur qu'il a transformé en

Tristan Lhomme, Philippe Rat et Mehdi Sahmi
illustration : Rolland Barthélémy
plan : Cyrille Daujean

micro vivant (rien de fatal ni de permanent, mais il l'a hypnotisé jusqu'à l'os). La solution est simple : invoquer Nyarlathotep et lui demander de « calmer » Chaugnar. C'est une fausse bonne idée. Même face à un Dieu extérieur, Chaugnar ne se rendra pas sans combattre. Le conflit entre les deux entités rasera Vitoria et rendra fous la plupart des humains dans un rayon de deux cents kilomètres...

Les Romains

Communiquer avec les légionnaires est impossible dans un premier temps. Ils sont immatériels et ne semblent pas voir les PJ. Cela dit, les joueurs font souvent preuve d'une inventivité admirable lorsqu'il s'agit de communiquer avec des esprits. De la classique séance de spiritisme à l'ingestion de LSD, vous pouvez vous attendre à ce que les personnages essayent une foule de solutions. Qu'importe ! Quoi qu'ils tentent, cela marche.
Une fois sur le même plan que les esprits, il reste à communiquer avec eux. Le latin des légionnaires – l'argot de la région de Rome, tel qu'on le parlait dans les années 60 av. J.-C. – n'a pas grand-chose à voir avec ce que les PJ ont peut-être appris à l'école. De plus, les légionnaires sont perturbés et ont tendance à réagir violemment. Là encore, le premier contact risque d'être mouvementé. Une fois le choc initial surmonté, les légionnaires conduisent les PJ à une tente, dans la banlieue de Vitoria. Ils y trouvent Marcus Ælius Vero et son état-major. Marcus a été l'un des premiers gouverneurs de la province. Deux mois après son arrivée, il a fini mangé par ce qu'il appelle « Miri Nigri », autrement dit des adorateurs de Chaugnar. Lui et ses hommes ont été massacrés dans leur sommeil, sans avoir la moindre chance de se défendre, et ils rêvent de revanche.

Que faire de Chaugnar !

Solutions impraticables

- **Le laisser faire**. Après Vitoria suivront ses alentours, puis tout le Pays basque. Au bout d'un mois, le Grand Ancien aura assez d'adorateurs pour qu'ils le portent en triomphe jusqu'aux cavernes (les PJ n'ont pas tout fait sauter, ce serait trop simple !).
- **Le détruire physiquement**. C'est tout bêtement impossible. Les Félicie le savent, et les PJ devraient s'en douter aussi.
- **L'emmener loin du Pays basque**. Il ne se laisse pas faire. Comme on l'a vu plus haut, un départ « physique » est voué à l'échec. En créant un portail pour n'importe où, en l'y faisant passer et en détruisant le passage quelques secondes après, les PJ s'assurent deux ou trois jours de tranquillité. Après quoi, Chaugnar reprend sa place sous la mairie et le cirque recommence.

La bonne solution

Pour une fois, la méthode à suivre n'est pas indiquée dans un vieux grimoire, et personne ne la soufflera aux PJ s'ils n'y pensent pas (le seul à leur souffler quelque chose est Veroneau, et sa « solution » ouvrirait la voie à un désastre monumental).
Quelques jets de Mythe de Cthulhu permettent de se souvenir que Chaugnar est à peu près invulnérable dans le monde réel. En revanche, personne n'a jamais parlé de sa résistance aux fantômes. Mais lorsque les Romains tentent de s'emparer de la mairie, ils sont repoussés, avec de lourdes pertes, par les « dégénérés » qui protègent Chaugnar – et qui semblent, étrangement, capables d'interagir avec les fantômes lorsqu'ils sont à proximité de leur dieu.
Après discussion avec les Félicie et avec Marcus, les PJ devraient mettre sur pied un plan d'action. Les vivants attaqueront dans le monde réel, la légion dans celui des esprits. Les deux assauts seront simultanés et aussi rapides que possible. Cela devrait rappeler de mauvais souvenirs de l'acte I à nos héros... A ceci près que cette fois, tout se passe bien. Enfin, presque. Il faut neutraliser une centaine de mortels plus ou moins influencés par Chaugnar (et qui ne sont pas des adorateurs, juste de pauvres gens qui se sont trouvés au mauvais endroit au mauvais moment. Les PJ vont-ils les tuer quand même ?). Une fois dans la cave, il faudra tenir quelques rounds contre le Grand Ancien lui-même, le temps que les Romains arrivent à la rescousse. Truquez le combat de manière à ce que les PJ s'en sortent plus ou moins entiers, mais vivants. Chaugnar se désintéresse d'eux pour s'attaquer aux légionnaires. La bataille est longue et confuse, mais le dieu-éléphant finit par succomber sous le nombre. Percé d'une multitude de blessures, il pousse un dernier barrissement de rage et se dématérialise lentement... Les légionnaires font de même.

Fin ouverte

Chaugnar Faugn est parti... pour l'instant. Les légionnaires vont monter une garde vigilante autour de son esprit, mais dans cinq ans, dix ans ou un siècle, il s'échappera.
Toutefois, cela ne concerne plus vraiment les PJ. Ils vont avoir fort à faire pour reprendre une existence sinon normale, du moins humainement acceptable. Vu la quantité de groupes en présence, il y a de fortes chances qu'il reste encore des tas de gens désireux de les tuer. Au minimum, Interpol leur court toujours après... et les Mi-Go vont certainement les garder à l'œil. Et Veroneau court peut-être toujours... Bref, après un temps d'adaptation à cette nouvelle époque, les PJ ont une nouvelle carrière d'Investigateur devant eux !

Encore du rab ?

Si vous voulez rajouter des complications, en voilà !

- **Les Mi-Go pourraient prendre une part plus active à l'histoire. Le chercheur pourrait être accompagné de plusieurs « soldats », et vouloir se débarrasser de Chaugnar. Dans leur base des Andes, ils disposent d'une arme susceptible de blesser le Grand Ancien. Une petite excursion par portail dans une cité pleine de Mi-Go fascinera sûrement les PJ.**
- **En dépit de tous ces millénaires d'exil, Chaugnar Faugn a encore des adeptes parmi les Basques. Nous avons considéré que la destruction de Javahina décapitait le culte, mais il est possible que ce n'ait pas été le cas et que plusieurs cellules soient actives à Vitoria. Selon vos besoins, elles peuvent prendre n'importe quelle forme, de bons vieux occultistes sinistres à la demi-douzaine d'indépendantistes qui font joujou avec des forces qui les dépassent.**
- **Sans oublier les Tcho-Tchos qui, prophétie ou pas, ne sont pas tous heureux de voir leur dieu les quitter... et les dvarapala, leurs ennemis, dont il a été brièvement question dans l'acte I.**

Les PNJ de l'acte II

Pour L'appel de Cthulhu

▶ Policiers espagnols

FOR	14	CON	15	TAI	14
INT	13	POU	11		
DEX	10	APP	13	EDU	13
SAN	50	PdV	15		

Compétences : Anglais ou Français 40 %, Conduire automobile 55 %, Droit 40 %.
Armes : Revolver cal.38 55 %, 1d10.

▶ Les Félicie

Caractéristiques identiques à celles d'Ewans. Compétences selon votre bon vouloir, à raison d'une « excellente » à 90 %, de trois « très bonnes » à 75 %, et de six « bonnes » à 55 %.

▶ Chaugnar Faugn

Voir p. 94 des règles.





Quelle

est l'origine des vampires ? Dans un monde ludique surnaturel, la question n'est pas anodine car la réponse ouvre ou ferme bien des portes. Dans la mythologie du Monde des Ténèbres, Caïn versa le sang de son frère Abel et commit ainsi le premier meurtre de l'histoire de l'humanité. Dieu le maudit et le condamna à une vie éternelle où il ne pourrait subsister qu'en buvant le sang de ses frères, les hommes. Caïn devint le premier des vampires. Pour tromper sa solitude, il offrit son sang à des mortels qu'il venait de tuer, et créa ainsi une deuxième génération de vampires. Elle-même en créa une troisième, qui en créa une quatrième, et ainsi de suite. Les siècles s'écoulant, la population de ses descendants, les « Caïnites », ne fit qu'augmenter. Elle compte désormais quelque dizaines de milliers d'individus, qui vivent en marge de la société humaine, la parasitant et la manipulant.

Les vampires sont donc des morts-vivants, des êtres solitaires, des prédateurs impitoyables, d'autant plus paranoïaques qu'ils ont l'éternité devant eux. La vengeance est un plat qu'ils savent manger froid, et ils attendent parfois plusieurs siècles avant de la savourer.

Un univers sombre

Le Monde des Ténèbres, le cadre de ce jeu, n'est pas très éloigné du nôtre. Travestissement sinistre de notre réalité, ce monde est beaucoup plus noir, plus désespéré et plus violent. Les rues y sont plus sombres, les politiciens plus corrompus, l'horreur quotidienne et le Mal omniprésent. Et c'est l'existence des vampires qui a créé cette différence. En effet, la plupart des grands événements de nos civilisations, depuis les affrontements des premiers hommes en Mésopotamie jusqu'à la récente explosion de violence dans les Balkans, en passant par les conquêtes de Rome, les croisades, la Révolution industrielle ou le krach boursier de 1929 sont le résultat des manipulations des vampires, et de la guerre secrète qu'ils se livrent. Une guerre, le Jyhad, qui fait rage depuis l'aube des temps et qui pousse les clans et les générations de Caïnites les uns contre les autres. Les vampires les plus anciens manœuvrent dans l'ombre, manipulent les humains tout comme leurs frères, s'en se rendre compte qu'ils sont eux-mêmes les pions d'autres vampires... Et l'on chuchote que la Géhenne est proche : la nuit de l'Apocalypse où les vampires de la troisième génération (les Antédiluviens) sortiront de leur tanière pour dévorer leurs descendants. Mortels et Caïnites seront emportés par un fleuve de sang, prélude à la fin du monde.

Et les vampires ne sont pas seuls habitants du Monde des Ténèbres. D'autres êtres surnaturels le hantent, livrant aussi un combat sans merci pour le pouvoir, la suprématie... ou tout simplement la survie. Ce sont les Garous, qui peuvent passer d'une forme humaine à une forme animale (loup, panthère, ours...), éco-guérilleros qui tentent désespérément de protéger Gaïa,

Vampire : La Mascarade

3e édition

pure et dure



Ceux qui sont déjà mordus n'ont pas besoin d'être convaincus. Les autres ont ici l'occasion de rentrer de plain-pied dans la chronique. Mais tous gagneront à s'y intéresser au plus près : cette troisième édition en français, à l'approche très millénariste, est un véritable aboutissement...

la Terre Mère ; les Changelins, âmes féeriques réfugiées dans un corps humain, voulant sauvegarder les rêves des hommes qui leur permettent de survivre ; les Mages, qui manipulent la réalité et tentent d'imposer leur vision aux masses inconscientes de leur pouvoir ; et les Spectres, qui n'ont pu trouver le repos et errent dans notre monde... Toutes ces « races » sont d'ailleurs déclinées en quatre jeux (*Loup-garou*, *Changelin*, *Mage* et *Wraith*) que l'on peut allégrement mélanger, puisque les systèmes de règles, sans être identiques, sont parfaitement compatibles.

Une société très particulière

Les vampires ne se ressemblent pas tous. Ils appartiennent à des lignées distinctes, à la philosophie, à l'histoire et aux pouvoirs différents, que l'on appelle des clans. On distingue ainsi les Assamites, assassins s'étant fait une spécialité de chasser les autres vampires pour boire leur sang ; les Brujahs, rebelles et insoumis, qui se battent passionnément pour leurs causes ; les Disciples de Seth, corrupteurs et séducteurs, aux sinistres connaissances occultes ; les Gangrels, des nomades sauvages et indépendants, très proches des animaux ; les Giovannis, financiers spécialisés dans la nécromancie ; les Lasombras, ténébreux et torturés, gardiens du Sabbat, l'une des sectes de vampires ; les Malkaviens, fous et psychotiques mais doués d'une étrange clairvoyance ; les Nosferatus, hideusement déformés et grands collecteurs d'informations ; les Ravnos, d'origine gitane, maîtres des illusions et des mystifications ; les Toréadors, passionnés par l'art et la beauté, et souvent décadents ; les Tremeres, d'anciens magiciens devenus vampires, extrêmement hiérarchisés ; les Tzimisces, anciens nobles d'Europe orientale, terrifiants et cruels, s'étant fait une spécialité de modeler la chair ; et les Ventrues, aristocrates qui veillent au respect des traditions vampiriques.

En effet, même si les vampires sont par essence des êtres paranoïaques et solitaires, ils ont tendance à se regrouper pour assurer leur survie. Qu'ils se rassemblent au sein d'une famille, d'un clan ou d'une secte, c'est toujours pour eux l'occasion de se lancer dans les intrigues et les manipulations. La plus importante de ces sectes est la Camarilla. Elle impose la « Mascarade », un ensemble de règles édictées pour cacher l'existence des vampires aux mortels, afin qu'ils ne déclenchent pas une nouvelle inquisition qui conduirait tous les Caïnites au bûcher. Vient ensuite le Sabbat, sans doute issu d'un culte de la mort médiéval, monstrueux et violent et s'opposant à la Camarilla ; pour ses membres, les mortels ne sont que du bétail et ils ne tentent nullement de cacher leur cruelle et monstrueuse nature vampirique. Les Inconnus, eux, rassemblent des vampires isolés ayant refusé de jouer le jeu du Jyhad. Ils vivent à l'écart et recherchent le Golconde (une sorte de nirvana où la Bête est enfin maîtrisée).

Une des nouveautés de cette 3e édition est l'importance des références à la Géhenne. Tout le livre de ▷

FICHE TECHNIQUE

- Un jeu de rôle traduit en français par Hexagonal, sous licence White Wolf.
- *Auteurs* : Mark Rein•Hagen, avec Steven C. Brown, Tom Dowd, Andrew Greenberg, Chris McDonough, Lisa Stevens, Josh Timbrooks, Stewart Wieck.
- *Présentation* : 312 pages sous une couverture couleur rigide.
- *Prix* : 216 F.

À qui s'adresse ce jeu ?


Si une belle présentation prime.


Si le background compte plus que les règles.



Si interpréter un rôle est très important.



Si vous savez prendre du recul avec votre personnage.

L'AVIS DE Tristan Lhomme

***Vampire* est, au fil des années, devenu un monument du jeu de rôle, au même titre que *L'appel de Cthulhu* ou *AD&D*. Malheureusement, la v.f. de la 1re édition, dont les joueurs français étaient obligés de se contenter, ne lui rendait pas justice. Si cette excellente 3e édition pouvait encore élargir son audience auprès des joueurs non anglophones, j'en serais très heureux.**



J'ai envie d'être Joueur A, meneur de jeu A

règles fourmille d'indices annonçant le prétendu réveil des Antédiluviens, le massacre des vampires et la fin des temps pour tous. Cette version de *Vampire* a une approche franchement millénariste… c'est sans doute dans l'air du temps.

Le plaisir du jeu

Vampire : La Mascarade s'appuie, de toute évidence, sur le thème des rapports de puissance : prédation et manipulation. Contraints de pourchasser ceux qui étaient leurs semblables, les vampires sont des êtres maudits, torturés par leur soif de sang. Les joueurs sont alors appelés à se poser un certain nombre de questions. Que ressent-on lorsque l'on est obligé de tuer des innocents pour survivre, quand on manipule des mortels comme des pions sur un échiquier, quand on soupçonne les anciens de vous manipuler à votre tour et de vous lancer contre leurs vieux ennemis, quand on succombe à la Bête qui rôde au plus noir de votre âme et qui vous pousse à commettre les actes les plus cruels ? C'est l'un des paradoxes souvent évoqué dans le jeu. Un grand nombre de vampires s'accrochent à leur humanité, tentent de résister à leurs pulsions sauvages… au risque d'y succomber plus tard de façon encore plus dramatique.
Il faut garder à l'esprit que *Vampire* est un jeu où les joueurs incarnent des monstres meurtriers, des créatures inhumaines qui se nourrissent d'êtres humains. La 1re édition poussait à incarner uniquement des membres de la Camarilla, cherchant à préserver leur humanité. Avec l'arrivée du Sabbat et des clans indépendants de la 3e édition, on peut interpréter des êtres très violents, cruels et inhumains. Cela demande donc un certain recul de la part des joueurs et du meneur de jeu, ainsi qu'un minimum de maturité.
Vampire est surtout un jeu d'intrigues et de manœuvres, avec des personnages très puissants. Un jeu de diplomatie, d'équilibre des pouvoirs… Les scénarios sont souvent structurés « en couches d'oignon », avec des plans à l'intérieur d'autres plans. Il ne faut donc pas être allergique à la manipulation, que l'on en soit l'auteur… ou la victime (ce qui est bien plus fréquent). Bien sûr l'action, quand elle survient, est particulièrement musclée. Les personnages étant par essence des êtres surnaturels, ils disposent de nombreux pouvoirs leur permettant d'accomplir des exploits extraordinaires. Comme leurs adversaires sont à leur mesure (par exemple un loup-garou de trois mètres de haut ou un autre vampire en pleine frénésie), cela donne souvent des scènes particulièrement spectaculaires.
Un des charmes de *Vampire* est aussi ce côté très « société secrète », avec son langage, ses mystères, ses complots et ses intrigues que les joueurs découvrent de supplément en supplément. Ce jargon, grâce à une recherche sémantique assez intéressante, colore le jeu et lui donne une ambiance bien particulière et très vivante.
Enfin, *Vampire* fait partie de ces jeux dont l'univers évolue d'année en année, au fur et à mesure des rééditions et des parutions de suppléments. Son univers n'est pas figé, mais progresse dans le temps. Chaque campagne, pratiquement chaque livret édité, présente des évolutions, révèle des secrets ou crée des retournements de situation.

Une technique simple

Toute la technique de *Vampire* repose sur un principe, assez simple. Une série d'attributs (Force, Charisme, Intelligence, etc.) gradués de 1 à 5 se combine à une série de capacités (bagarre, conduite, politique, etc.) également graduées de 1 à 5. Cela donne le nombre de dés à 10 faces que le joueur doit lancer et comparer à un seuil de difficulté évalué par le meneur de jeu (de 1 à 10). Le nombre de dés qui égalent ou dépassent ce seuil détermine le degré de réussite de l'action entreprise. Ce système a l'avantage d'être universel et de traiter de toutes les situations de jeu, qu'il s'agisse du combat, de l'utilisation des « disciplines magiques » des vampires ou des interactions sociales. Dans certaines situations, il devient un peu lourd, obligeant à lancer nombre de dés, mais il reste relativement clair. Attention : au fil des années, les auteurs ont proposé de multiples options et additions, qui peuvent complexifier inutilement le jeu. Ne cédez pas à la tentation de toutes les intégrer…
Un des intérêts de *Vampire* est que son système pousse à la personnalisation et à l'interprétation d'un rôle. Quand il crée un personnage, le joueur ne doit pas se contenter d'aligner des chiffres, il doit lui inventer un caractère, une nature, une attitude, un comportement, une apparence, un passé… Tout cela se traduit par des avantages de jeu non négligeables. C'est une étape qu'il vaut mieux ne pas minimiser.

La troisième, c'est la bonne !

Le grand mérite d'une réédition est de rassembler des informations disséminées dans divers suppléments, et de permettre un recentrage et une remise à plat du jeu. La 3e édition de *Vampire* n'échappe pas à la règle ; elle est même remarquablement bien faite à cet égard. Les modifications de règles sont souvent expliquées par des changements dans le contexte du Monde des Ténèbres.
La mise en page est claire et abondamment agrémentée d'illustrations de qualité. Le contenu des chapitres a été réorganisé plus logiquement, et c'est une véritable bénédiction. Retrouver une information est bien plus facile que dans les anciennes éditions.
Différents suppléments ont été en partie intégrés et le contexte de jeu remis à jour. On retrouve ainsi absolument tous les clans de vampires, ceux de la Camarilla, du Sabbat et les clans indépendants. Toutes les règles qui les concernent (disciplines, voies de l'illumination) sont présentées et classées. Seuls les Cathéens, ces vampires très spéciaux de l'Orient, sont rapidement évoqués dans la description du monde, sans aucune donnée technique. Mais après tout, ils font l'objet d'un supplément très récent, qui constitue presque un jeu à part entière.
Un nouveau chapitre, assez vital pour les néophytes, présente une brève histoire du monde passée au filtre des vampires, depuis l'assassinat d'Abel par Caïn *(sic)* jusqu'à nos jours. Un petit regret : il aurait été

pratique, pour le meneur de jeu, d'avoir la récapitulation de tous les changements évoqués dans différents suppléments. Il s'est passé beaucoup de choses dans le Monde des Ténèbres entre 1991 (parution de la 1re édition) et 1998 : assassinats de personnages puissants, évolution de certains clans, etc.

Ce qui change ou l'intervention de Monsieur Plus...

La description des clans évoque (très simplement) les événements qui sont survenus depuis 1991 et qui ont modifié le contexte. Les Malkaviens perdent la discipline Domination et se retrouvent avec Aliénation, ayant été « contaminés » par leurs cousins du Sabbat et la vague de folie qui a déferlé sur leur clan. On parle du réveil des anciens du clan Ravnos... d'une indépendance accrue des Gangrels.

Au niveau technique, pratiquement rien n'a changé. Quatre capacités au domaine d'application trop étroit (comédie, réparation, musique, bureaucratie) sont remplacées par des capacités plus généralistes (expression, artisanats, représentation, érudition). Les vertus sont mieux développées et expliquées. Un certain nombre de nouvelles options sont proposées au meneur de jeu, visant à assouplir les règles et à les rendre mieux adaptées (comme par exemple, la récupération par les personnages d'un point de Volonté toutes les nuits). Les disciplines de rang 6 à 10 sont pudiquement oubliées*. Les auteurs mentionnent simplement que certains anciens très puissants peuvent dépasser le rang 5.

Le joueur dispose de concepts et d'archétypes supplémentaires, de tous les clans de vampires et de leurs disciplines, ainsi que de la description d'un bon nombre d'atouts et de handicaps (qui n'étaient auparavant disponibles que dans *Le guide du joueur*).

300 % subjectif (et publicité gratuite)

L'un des grands plaisirs de *Vampire* est de jouer dans un univers qui est familier, mais qui est aussi subtilement différent (puisqu'« enténébré »). La plupart des suppléments officiels proposent la description de villes américaines, propres à satisfaire les joueurs d'outre-Atlantique. Pour l'avoir souvent pratiqué, je vous conseille de jouer en France, dans des villes que vous connaissez bien. Ce décalage entre un monde connu qui devient mystérieux, étrange, terrifiant, fait partie intégrante du plaisir de ce jeu. Si vous jouez à Chicago ou Washington, vous n'aurez pas ce sentiment de décalage car vous ne connaissez pas ces villes. Vous n'aurez pas de point de comparaison. Je ne peux que vous recommander chaudement le « Paris by Night » du tout dernier Casus Rouge spécial scénario, et *Le Monde des Ténèbres : France*, une excellente base qui ne demande qu'un peu de travail pour être affinée, publié par le défunt éditeur Ludis (écumez les offres d'occasions si votre boutique préférée ne l'a plus en stock).

*** NDLR : Elles sont presque toutes reprises dans « Guide to the Camarilla » et « Guide to the Sabbat »** **(voir p. 72)**.

Jouer en français

La traduction de cette 3e édition est parfaitement compréhensible et fidèle à la version originale. L'orthographe et la grammaire sont irréprochables, mais la syntaxe souvent maladroite laisse à la lecture un arrière-goût de bizarrerie. Cela n'est pas trop gênant et ne privera en rien le lecteur du plaisir de jouer. La bonne idée est d'avoir rajouter un index à entrées multiples (qui n'existe pas dans la v.o.), très utile pour retrouver rapidement un point de règle.

La gamme de *Vampire* est très riche en anglais (plus d'une quarantaine de suppléments) et assez pauvre en français (une quinzaine seulement). Bien sûr, tout est relatif, surtout en comparant avec d'autres jeux. Mais quand on voit le capital existant, on comprend que les non-anglophones trépignent quelquefois d'impatience...

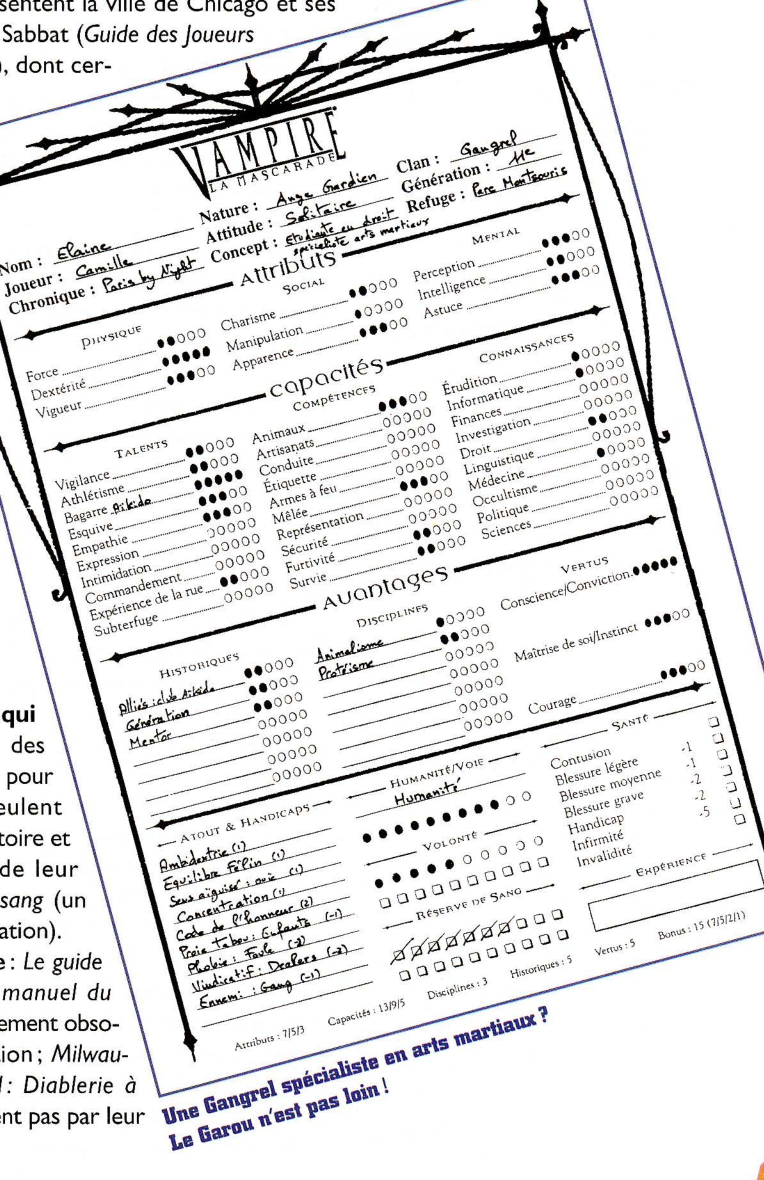
- **Les bons suppléments** : *Chicago by Night* et *Succubus Club*, qui présentent la ville de Chicago et ses nids d'intrigues ; le Sabbat (*Guide des Joueurs* et *Livre du Conteur*), dont certaines parties sont reprises intégralement dans les règles de la 3e édition, mais qui sont nécessaires pour construire une campagne où les PJ sont membres de cette secte ; *Les vampires d'Orient*, excellentissime, presque un jeu à part entière.
- **Le « c'est vous qui voyez »** : les livres des clans (sympathiques pour les joueurs qui veulent s'imprégner de l'histoire et de l'atmosphère de leur clan) ; *Les liens du sang* (un bon scénario d'initiation).
- **Le dispensable** : *Le guide des Joueurs* et *Le manuel du Conteur*, rendus largement obsolètes par la 3e édition ; *Milwaukee by Night*, *Éveil : Diablerie à Mexico*, qui ne brillent pas par leur intérêt...

L'AVIS DU CRITIK

J'apprécie : la qualité graphique de l'édition, l'évolution du jeu et sa remise à jour.
Je regrette : la disparition de la mini chronique « Forgé dans l'acier », qui avait le mérite d'apprendre à un meneur de jeu à construire une campagne pour *Vampire*.

200 % (échelle de A à E) SUBJECTIF !

J'ai envie d'être Joueur B, meneur de jeu A

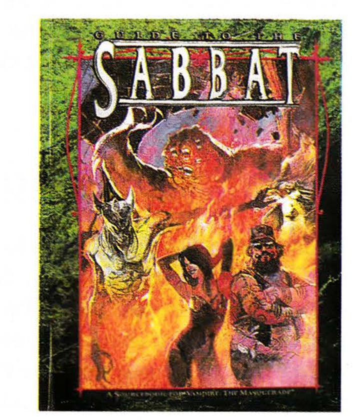


Une Gangrel spécialiste en arts martiaux ? Le Garou n'est pas loin !

Anne Vétillard

illustration : Benjamin Carré

Guide to the Camarilla Guide to the Sabbat



Les deux font la paire

Huit ans après la sortie de la première édition de Vampire, et quelques mois après l'arrivée de sa troisième mouture, White Wolf se décide enfin à donner des détails sur les deux sectes qui se partagent le monde des vampires. Mélange d'ancien et de nouveau, réalisés avec un professionnalisme sans faille, ces deux guides ne déçoivent pas...

FICHE TECHNIQUE
Deux suppléments pour *Vampire* édités en américain par White Wolf. *Auteurs* :
• Pour la Camarilla : Richard Dansky, Geoffrey Grabowski, Kenneth Hite, Clayton Oliver et Cynthia Summers.
• Pour le Sabbat : Justin Achilli, W.H. Bourne, Anne Sullivan Braidwood, Joanne FitzRoy et Jess Heinig.
Illustrateurs : collectif White Wolf.
Prix : environ 160 F chaque.

La Camarilla : synthèse et nouvelles directions

Au fil du temps et des suppléments, on avait pu se faire une idée relativement exacte de la Camarilla et de son fonctionnement. Encore fallait-il avoir lu le *Guide des joueurs*, plusieurs livres de clans, la troisième édition et une douzaine d'autres suppléments... En 220 pages, *Guide to the Camarilla* remet beaucoup de choses à plat et ouvre quelques directions nouvelles.
Première bonne surprise, les auteurs ne cessent de répéter que les vampires de la Camarilla ne sont pas les « gentils » de l'histoire. Ce sont des suceurs de sang immortels, et potentiellement ils ne sont pas meilleurs que leurs homologues du Sabbat. Simplement, ils sont assez malins pour comprendre qu'il faut se cacher des humains, autrement dit s'abstenir de les massacrer à tout bout de champ. A force, on finissait par l'oublier.
Cela dit, la Camarilla n'est plus ce qu'elle était. Les Ventrues ont du souci à se faire. Le clan Gangrel a bel et bien fait sécession, les Tremeres aiguisent leurs poignards... et, évidemment, chaque nuit, le Sabbat grignote un peu plus de terrain.
Un excellent chapitre nous expose comment fonctionne une ville régie par la Camarilla. Dans la foulée, on en apprend un (tout petit) peu plus sur le Cercle intérieur, on découvre le nom des nouveaux justicars... Tout cela définit des cadres extrêmement utiles, à partir desquels il ne devrait pas être très difficile de bricoler « sa » ville.
En dessert, on retrouve les gargouilles (dont on se serait passé, honnêtement), des topos bien faits sur les caitiffs, les anarchs et même une ou deux bribes d'informations sur l'Inconnu. Par ailleurs, les grosbills se délecteront avec les niveaux 6 à 9 d'une bonne moitié des Disciplines*. Les joueurs normaux, eux, constateront avec soulagement que ces niveaux ont été beaucoup mieux pensés que les précédents. (Eh non, plus de niveau 10 ! Fini de pouvoir arrêter la rotation de la Terre ou de jouer simultanément avec l'esprit de cinq milliards de personnes !)

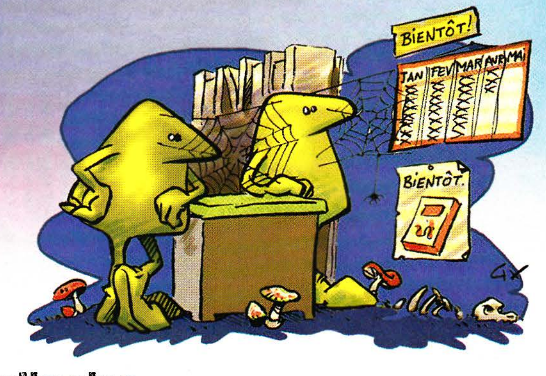
*** Les autres sont dans *Guide to the Sabbat*. Sauf Quietus, Serpentis et Chimnestry qui manquent à l'appel. C'est la seule faute de goût de ces deux guides.**

Le Sabbat : tout change, rien ne change

En architecture, il existe une technique baptisée « façading » : on démolit un immeuble en gardant sa jolie façade d'époque, et on reconstruit tout en moderne à l'intérieur. Le Sabbat présenté dans ce supplément est presque – mais pas tout à fait – le même que celui des guides récemment traduits en français. Tous ses signes extérieurs sont conservés, mais l'intérieur a été revu de fond en combles...
Les auteurs de cette version mettent beaucoup moins l'accent sur les Voies, et les boucheries d'humains passent (un peu) au second plan. A la place, on trouve un Sabbat politique, peuplé d'anciens à peine différents de ceux de la Camarilla, avidement suivis par des hordes de vampires relativement jeunes qui adhèrent à la ligne du parti sans se poser de questions. Et surtout, on découvre un Sabbat religieux prenant très au sérieux ses rites et ses cérémonies. Cet aspect, déjà présent dans l'ancienne mouture, devient ici primordial. En revanche, paradoxalement, les démons et leurs adorateurs, qui jouaient le rôle de croquemitaines dans l'ancien Sabbat, se retrouvent maintenant très à l'arrière-plan.
Côté « nouvelles directions », la disparition brutale de toutes les antitribus tremeres est confirmée. Elle pourrait être liée à l'apparition d'une antitribu salubri. Après une dizaine de siècles de pacifisme, un Salubri a fini par conclure que tendre l'autre joue, ça ne payait pas. Il a créé des descendants à tour de bras et s'est joint à la secte pour casser du Tremere. Par ailleurs et surtout, le Sabbat vient de s'enrichir d'une nouvelle lignée, qui rappellera quelque chose aux joueurs de *Vampire : L'âge des Ténèbres*. Pour ne pas gâcher la surprise, disons juste qu'ils sont vieux, ils sont costauds, ils sont méchants, ils ne sont pas contents du tout, et ils reviennent du pays des morts pour se venger.
En définitive, ces deux guides remplissent parfaitement leur fonction : servir de base à des campagnes de votre cru. On peut parfaitement jouer à *Vampire* sans les avoir, mais il serait vraiment dommage de s'en passer !

Tristan Lhomme

Actualité des jeux





Un bimestre calme, ordinaire et sans nouveautés bouleversantes. Le début de l'année chinoise du Lièvre et un certain fléchissement chez les petits éditeurs américains font craindre un retour offensif du lapin blanc, qui s'était calmé depuis quelques mois.

Jeux de rôle en français

Descartes Éditeur

● **AD&D** : *La nuit des profondeurs*, méga campagne classique destinée à emmener les personnages du 1er au 10e niveau, est enfin arrivée. Notre envoyé spécial Serge Olivier, qui a commencé à la jouer, nous déclare : « Méfiez-vous du début. Ça commence tout doucement, on se croit bien tranquille dans un petit comté sans histoires et hop, on s'aperçoit soudain qu'en réalité ça craint un peu partout. Un conseil : jouez avec des persos qui ont des principes moraux forts, cela vous réservera quelques prises de tête, plus tard. »

Le *Bestiaire monstrueux* et *Le livre des Artefacts* excitent l'enthousiasme de Pierre Rosenthal p. 83. L'écran du maître de jeu, qui devrait être déjà là, fait partie de ces petites choses indispensables qu'on achète plus ou moins sans s'en rendre compte. On attend aussi pour fin mars *Le guide du constructeur de donjons*, qui aide les meneurs de jeu peu sûrs d'eux à bien poser les portes, les monstres et les trésors dans l'ordre indiqué par le bon sens, la logique et l'architecte.

● **L'appel de Cthulhu** : *Delta Green* est enfin là, et Nathalie Achard dissèque Mi-Go et Petits Gris en page ci-contre.

● **Earthdawn** : *Les dagues de Cara Fahd* est arrivé, *Les créatures de Barsaive* suivra courant avril. Le premier est un scénario, le second un recueil de bébêtes mangeuses de PJ. Léonidas Vesperini se penche sur les deux p. 80.

Euterpe Diffusion

● **Musique** : *Instants Sacrés/Instants Damnés* contient une heure et quart de musique d'ambiance sur le thème de l'Armageddon, autrement dit avec beaucoup de chœurs, de cuivres et de tambours. Comme toutes les compilations réalisées à partir de plusieurs groupes, c'est d'un intérêt variable, avec des morceaux qui vont du très écoutable au beaucoup moins mais l'ensemble fera un fond sonore de qualité pour les MJ amateurs de grand spectacle. Je suis sûr que nos superlativement tarazimboumbouillonnants Pat & Chris, par exemple, vont adorer…
Euterpe, 8 rue de la Héronnière, 44600 Nantes.

JdR Artefacts

pour Dark Earth, en v.f.

Un supplément Dark Earth en français édité par MultiSim. Auteurs : collectif. Prix : 165 F.

Une ville et de l'équipement. Il semblerait que ce soit le passage obligé pour tout jeu de rôle en quête de maturité. Avec Phénice puis Nâh, *Dark Earth* avait brillamment passé le premier test, voici donc venu le catalogue de Sombre-Terre. Ce gros volume (127 pages) présente en sept chapitres (un par caste plus une liste récapitulative de tout le matériel paru) une foule d'objets hétéroclites. Comme souvent dans ce cas, on va de l'utile au « pourquoi pas » en passant par le « bof » et le génial. Un vrai fourre-tout : des armes bien sûr mais aussi des outils, des plantes… et beaucoup de matériel de survie propre à cet univers où un bon équipement fait la différence. Le joueur y trouvera tout pour personnaliser son personnage. Alors indispensable ? Comme tous les suppléments proposant de l'équipement, pas vraiment. Mais *Artefacts* apporte une contribution indéniable à l'ambiance et à la cohérence de Sombre-Terre. Les objets sont bien pensés, souvent originaux, et ils participent à cette technologie décalée propre à *Dark Earth*. Et puis j'avoue avoir un faible pour les noms poétiques de tout ce bric-à-brac (noctavue, crachophone…).
A lire en attendant impatiemment la Roke !

Kristoff

Halloween Concept

● **Polaris** : Philippe Rat explore *Surface* p. 82. *Mythes et légendes des profondeurs, vol. 1* est un recueil de quatre scénarios, dus aux plumes (pardon, aux claviers, soyons modernes) de Julien Blondel, Benoît Attinost, Philippe Tessier et Geoffrey Picard. Au menu, en une petite centaine de pages, une grotte mystérieuse, un vaisseau fantôme… *Volcania*, en avril, sera un supplément gros comme Hégémonie. Écrit par Benoît Attinost, il détaillera une base sous-marine. Enfin, en mai, *l'Encyclopédie océanographie* sera pleine de poissons carnivores, de méduses tueuses et d'algues meurtrières.

Hexagonal

● **Vampire – La Mascarade** : La 3e édition de *Vampire* est arrivée. Anne Vétillard, qui serait certainement très vexée que je la traite d'Antédiluvienne du jeu de rôle, vous fait visiter le Monde des Ténèbres pp. 68-71. Entre maintenant et la sortie du prochain Casus, on attend l'écran et son livret d'aides de jeu, contenant les trois lignées mineures et les compétences secondaires reprises du Guide des joueurs, et surtout un gros chapitre sur les armes qui fera plaisir à Bernard et Benjamin (les gars, je vous recommande le Weatherby V, « conçu pour le gros gibier, par exemple les éléphants, les rhinocéros et les petits avions »). *Hong Kong by Night* arrive cet été.

Cartes

L'Héritage d'Urza

pour Magic : L'Assemblée, en v.f.

Pour ceux qui s'intéressent à l'univers de *Magic* plus qu'aux cartes à collectionner, Urza est un « inplorateur », un des rares à pouvoir voyager entre les plans. Ici, voulant lutter contre les Phyrexians (couleur noire), il a décidé de construire un ensemble d'artefacts (l'Héritage) pour les détruire. Une occasion pour l'équipe de *Magic* de concocter quelques cartes qui fleurent bon les anciennes de l'époque des *Antiquities*, quoiqu'un peu rééquilibrées. Ainsi Radieuse est une sorte d'Ange de Serra, l'Anneau de Gix un remake du Manipulateur glacial, la Machine de guerre thran un Djaggernaut !
En ce qui concerne les collectionneurs purs, cette extension voit apparaître les cartes Premium – recouvertes d'un vernis brillant et d'une étoile filante. Chaque carte existe en deux versions (équivalentes en terme de jeu) : la normale et la Premium. Cette dernière étant cent fois plus rare que son équivalente sans vernis ! Visiblement, Wizards essaye de rattraper un marché américain des collectionneurs en perte de vitesse. Après tout, si cela ne gêne pas les joueurs… Signalons enfin quatre paquets prêts à jouer permettant de découvrir les cartes de l'extension !

Édité en français et en américain par Wizards of the Coast.

Pavel Longof





● **Vampire – L'âge des Ténèbres** : *Liber Transylvania* est là, avec une carte de la région bien plus complète que celle réalisée par les Américains. Vlad Mehdi vous donne son avis p. 80. *Chronica Transylvania I* est également arrivé, avec toutes sortes de conseils (plutôt bons) pour mettre en mouvement le décor du Liber, et des scénarios (plutôt pas bons) pour aider les meneurs de jeu à lancer une campagne étalée sur huit siècles.

MultiSim

● **Dark Earth** : *Artefacts* est là. Kristoff vous en parle p. 74.

● **Deadlands** : *Critters, vermine et abominations* est un gros manuel des monstres. Écrit par une foule d'auteurs différents, il est un peu inégal, mais quel meneur de jeu digne de ce nom peut se passer d'un manuel plein de monstres ? *La croix et le colt* suivra en avril. D'après nos experts, c'est l'un des meilleurs suppléments de la série consacrée aux « professions » des aventuriers, avec tout ce qu'il faut pour jouer un prêcheur plus ou moins cinglé dans l'Ouest sauvage (« Car mes frères, n'oublions pas les paroles de Jésus : en vérité, je vous le dis, celui qui a vécu par le revolver finira par la corde »).

● **Guildes** : *Les Gehemdals* ne devrait plus tarder. Ce quatrième volet de la série des Maisons nous dira tout sur l'empire gehemdal, les métaux sacrés, les dieux… En revanche, la campagne du Nouveau Monde continue à prendre du retard.

● **Nephilim** : *Hermès Trimégiste* est arrivé, avec trois aides de jeu intéressantes pour Nephilim. MultiSim espère tenir le rythme d'un tous les deux mois, ce qui met le n° 7 aux alentours d'avril. Olivier Bos présente *Le compagnon* p. 86.

Quant au volume I des *Chroniques de l'Apocalypse*, la campagne qui prolonge le supplément *Testament*, il arrive mi-avril, avec une centaine de pages réparties en deux livrets et glissées dans une couverture-écran.

Nestiveqnen

● **Histoire de fou** : *Pas de caténaires pour les mammouths* est le titre de la deuxième campagne pour Histoire de fou. Elle se dessine à l'horizon pour mai ou début juin.

● **Tableau de chasse** : *Mary, la voix de Mary Lynch*, le deuxième volume de la série, arrive début avril. Mehdi Sahmi vous donne plus de détails p. 77.

Oriflam

● **Cyberpunk** : *Chrome 4* sortira à la fin du printemps, sans doute entre mai et juin. Comme les trois précédents, il propose une tonne de matériel divers et varié. ▷

JdR

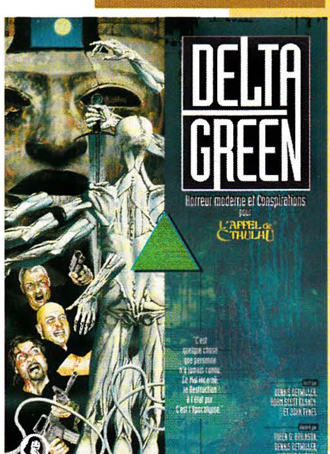
Delta Green

pour L'appel de Cthulhu, en v.f.

Les petits Gris sont nos amis !

Avec *Delta Green*, le Mythe, transposé en notre fin de millénaire, c'est une humanité qui, par négligence ou par soif de pouvoir, a accueilli en son sein le Chaos cher à Lovecraft (tueurs en série, nettoyages ethniques, injustice flagrante, économie amorale…). Mais ce supplément ne se contente pas de ce constat ludiquement intéressant, il surfe également sur une tendance que le Mythe se devait de récupérer : les ovnis. Les Mi-Go ont élaboré un plan ingénieux, subtil et indicible autour des « Greys » (vous savez les petits gars aux yeux exorbités de Roswell…). Les joueurs incarnent donc dans ce contexte des agents d'une organisation gouvernementale très officieuse (Delta Green) chargée d'enquêter sur les phénomènes paranormaux (tiens, cela me dit quelque chose…). Ils sont confrontés non seulement à toutes sortes d'horreurs mais aussi à une autre agence gouvernementale qui leur cache des informations fondamentales sur les ovnis (… mais bon sang, ça me rappelle quelque chose…), à des mafieux new-yorkais « sorciers millénaires » qu'on verrait bien sortis de *Vampire*, à des nazis du Chaos redoutables, à Nini lui-même (Nyarlathotep, bien sûr) qui a de grands projets pour le fameux jour de l'an et… je vous laisse la surprise. En un mot, les agents de Delta Green ont du pain sur la planche ! Parce que ce supplément est copieux. C'est une source quasi inépuisable d'ennemis hauts en couleur et d'informations passionnantes, très bien documentées, par exemple sur les agences gouvernementales ou les armes modernes. Pour mettre le pied à l'étrier et suivre quelques pistes afin d'appréhender l'insondable potentiel de ce supplément, vous pourrez commencer par les deux petits scénarios d'introduction et embrayer ensuite sur une mini campagne bien ficelée. De plus, *Delta Green* est tellement riche que vous pouvez l'utiliser pour d'autres jeux, à condition qu'ils cultivent la paranoïa, le complot et l'horreur. Ah, ça y est ! Scully et Mulder ! Car si en effet il y a comme du *X-Files* dans ce supplément, ce n'est pas un plagiat mais plutôt une passionnante réalité parallèle à cette série culte. Pour résumer : Apocalypse Wahou !

Un supplément édité par Descartes Éditeur en français. Auteurs : Dennis Detwiller, Adam Scott Glancy, John Tynes. Prix : 259 F.



Nathalie Achard

Oriflam, suite.

● **Mekton Z** : *Invasion Terra, vol. I* est probablement déjà là. C'est la première partie d'une campagne, mais le découpage est inhabituel : cet épisode contient une quantité de PNJ, de vaisseaux et de lieux divers. Tout cela sera mis à profit dans le volume 2, prévu pour cet été, qui contiendra les scénarios.

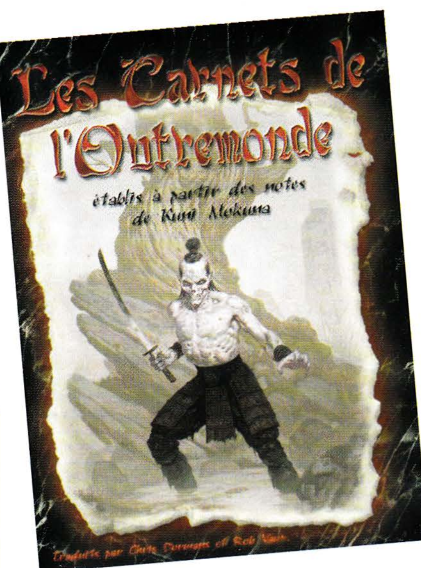
● **Elric** : Grande nouvelle ! Un supplément de création française pour Elric est sur les rails ! *Les architectes du destin* sera consacré aux dieux, à leurs Églises et à leurs agents. Si tout va bien, il arrive vers cet été.

● **Hawkmoon** : Olé ! *L'Espanyia* est enfin arrivé, et le fier hidalgo Tristan Lhomme vous dit tout le bien qu'il en pense p. 78.

Siroz Productions

● **In Nomine Satanis/ Magna Veritas** : Tout fumant et empestant le soufre, *Le guide des démons* arrive dans les boutiques mi-avril.

● **Le Livre des Cinq Anneaux** : *La voie du Crabe* est là, Mehdi Sahmi part en patrouille sur le Mur p. 83.
Les carnets de l'Outremonde arrive début avril. Il sera gros, cartonné et débordera de monstres morts-vivants et de démons affamés, le tout sur fond d'air empoisonné, de végétation mutante et de gobelins débiles. Cent cinquante pages de bonheur pour les MJ cruels et les joueurs masochistes !
Le crépuscule de l'honneur, un scénario, suivra fin avril.
La voie du Scorpion, fin mai, lèvera le voile sur le plus meurtrier des clans et ouvrira la route à *La cité des mensonges* (une bonne grosse ville en boîte) et à *La nuit des mille cris* (un scénario).
Pas de dates précises pour ces deux derniers suppléments, mais de toute façon, ce ne sera pas avant juin.





Branchez-vous !

Site Casus
http://www.excelsior.fr/cb/home.html
et 3615 Casus (1,29 F/mn)

métalliques



Guettez le prochain Casus : vous y découvrirez une avant-première très alléchante (un indice : ça a huit pattes et des taches vertes !).

● Que voilà un couple original et très « aérien ». A noter que si les ailes ne vous plaisent point, vous pouvez ne pas les coller. Sinon, allez voir dans votre boutique préférée le pack d'armée orque (réf. ARK04) et les nouveaux paladins (réf. FA30). Vous devriez aussi y trouver pépé et mémé Troll. Pépé est tout juste arrivé pour le bouclage et a farouchement insisté pour vous saluer (même s'il n'a pas eu le temps de se doucher !).

Fenryll. Réf. FM31 - Homme et femme oiseaux ; Pépé et mémé Troll.

● Avec la sortie du livret d'armée Thain (voir page 88), on trouve, bien sûr, un cortège de nouveaux blisters dont celui d'où provient ce socle (la Garde funèbre) et les premiers gar'ydwens.

Demonworld. Réf.4534 Garde funèbre.

● Depuis cinq mois, Harlequin a produit, outre des pièces plutôt JdR comme ce magicien, un nombre impressionnant de boîtes de régiments d'un très bon rapport qualité/prix. Jetez-y un œil !

Harlequin. Série Personnalité.

● Un petit problème technique n'a pas permis aux deux figurines Rackham (un inquisiteur griffon et une goule) d'être présentées. Elles sont remplacées au pied levé par ce rônin, chef d'une escouade d'ashigarus, qui devait être mis en couleur pour le n° 120. Il fait partie des nouvelles pièces Warzone. Promis, on vous en mettra une peinte prochainement.

Heartbreaker. Réf. Boîte ashigarus.

Jeux de rôle en étranger

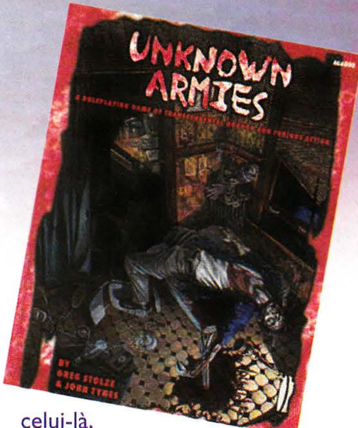
Alderac Entertainment

● **Legend of the Five Rings** : *Walking the Way* est arrivé et, en fait de secrets du Tao, c'est surtout une longue liste de sorts, au demeurant bien faite, avec une idée très sympa : accompagner chaque sort d'une mini aventure en une page.

Way of the Shadow doit être arrivé depuis une dizaine de jours au moment où vous lirez ce Casus. Enfin, on sait tout sur les ninjas, leurs liens ou leur absence de liens avec les Scorpions, le fonctionnement de leurs écoles, leur magie… et, comble de bonheur, on pourra enfin jouer des groupes de ninjas (mais pas de ninja au milieu d'un groupe de samouraïs).

Merchant's Guide to Rokugan est annoncé pour mars et contient ce que son titre indique.

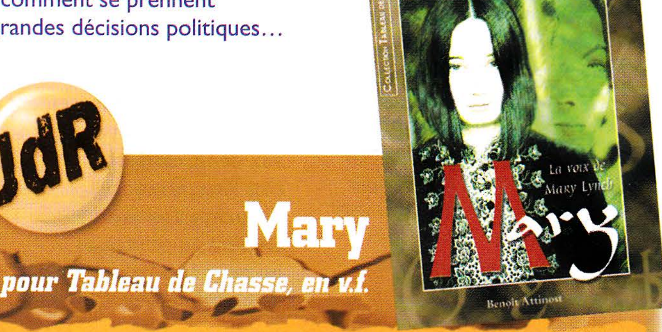
The Winter Court, qui arrive avant l'été, sera le manuel de la cour impériale, son fonctionnement, ses intrigues, comment y survivre, comment se prennent les grandes décisions politiques… celui-là, nous sommes plusieurs à l'attendre avec impatience ! Les autres suppléments dont il avait été question au numéro précédent sont tous prévus, mais pour beaucoup plus tard.



● **7th Sea** : Alderac annonce son nouveau jeu pour la fin avril ou le début mai. On vous en dit un peu plus dans Backstage, p. 6, et on le dissèque dans le prochain numéro, promis !

Atlas Games

● **Unknown Armies**. Ce jeu de rôle d'horreur « adulte » est enfin arrivé. Nous avons été les premiers à dire tout le bien que nous en pensions ▷



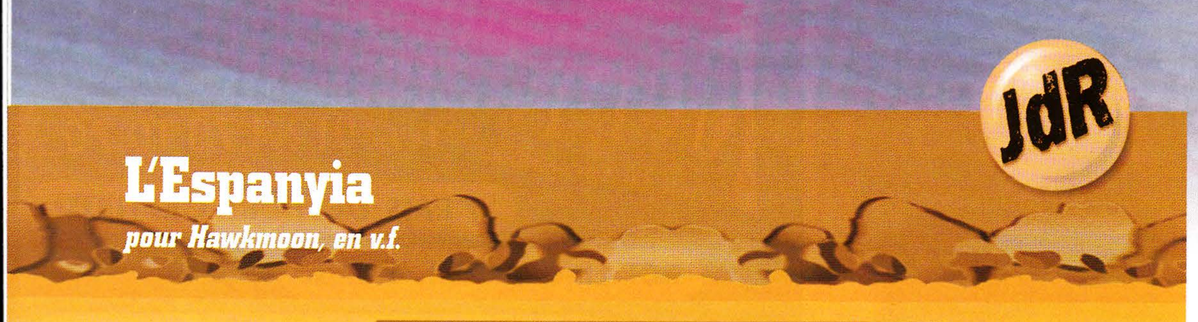
Mary

pour Tableau de Chasse, en v.f.

Pour mémoire, Tableau de Chasse est une série de scénarios complets destinés à des jeux dont le monde est fantastique-contemporain. Les PJ y incarnent des membres de la Loge d'Hermès, une société secrète qui s'intéresse de près aux phénomènes paranormaux. Après l'histoire de vampire de *Kath*, c'est au tour des fantômes d'être à l'honneur dans *Mary*. En principe, le scénario est facilement adaptable aux univers du Monde des Ténèbres et de *L'appel de Cthulhu*. Dans le premier, il suffit de remplacer le terme « Loge d'Hermès » par « Arcanum », tandis que dans le second, on peut tout garder tel quel. Avec un peu de travail, c'est même adaptable à *Delta Green* ou *L'Aube dorée*. Cette fois-ci toutefois, le livret est accompagné du système Simulacres, pour être pleinement autonome.
Le scénario, quant à lui, est tordu et surprenant à souhait.
A cause de son côté gore et de ses clowns (vous comprendrez), je l'ai toutefois senti plus proche de l'univers de Stephen King que de celui de David Lynch (ô inaccessible étoile…). Cela dit ce n'est pas un reproche ! Donc, si vous voulez faire souffrir votre groupe d'investigateurs du paranormal, présentez-leur Mary !

Mehdi Sahmi

Un scénario Tableau de Chasse édité en français par Nestiveqnen. Auteur : Benoît Attinost. Prix : 140 F.



L'Espanyia

pour Hawkmoon, en v.f.

La misère est moins dure au soleil

Moins ravagée que la France, plus étendue que la Kamarg ou la Sicile et *infiniment* plus vivable que l'empire granbreton, l'Espanyia est le premier pays présenté dans un supplément où l'on ait envie de vivre.
Pas partout, évidemment, mais il y a des coins, dans l'ouest ou le sud, où j'établirai volontiers certains de mes personnages pour qu'ils coulent des vieux jours plus ou moins paisibles… car même dans les régions les plus calmes en surface, il y a de quoi s'occuper.
La péninsule ibérique des années 5290 est divisée en une quinzaine de duchés, comtés et autres territoires plus ou moins souverains. Tous leurs dirigeants sont vassaux du roi Phelipe III, un souverain plutôt débonnaire, flanqué d'une famille nombreuse qui lui pose, comme il se doit, des problèmes. Cette Espagne ressemble à ce qu'elle était en 1640 : elle détient un immense empire dominant toute la Méditerranée, avec des points d'appui en Italie, en Grèce et jusqu'en Orient, mais il s'enfonce dans une lente décadence.
Livré à lui-même, il pourrait encore faire illusion pendant quelques décennies, mais les Granbretons ne sont pas loin…
Entre leurs intrigues, celles de la haute noblesse souveraine, les manœuvres d'une guilde marchande cupide et ambitieuse, les deux religions néochrétiennes antagonistes qui se regardent en chiens de faïence, les princes d'Afrique du Nord qui rêvent d'invasion, sans oublier tout ce qui fait le charme d'*Hawkmoon* depuis dix ans (goules de mer, dirigeables, savants fous et mutants), il y a de quoi jouer pendant un bon moment.

Tourisme

Chacune des neuf régions décrites suit le format établi depuis *La France* (géographie physique et humaine, organisation militaire, religion, science, personnalités, sites intéressants, histoire passée, présente et à venir). Tous les auteurs se sortent honorablement de l'exercice, même si certaines régions tirent mieux leur épingle du jeu que d'autres. Mention spéciale à la Lusitania, à sa capitale volante et à ses reliquaires vivants !
Ailleurs, notamment en Algravo, la profusion de caractéristiques nuit un peu à la présentation du décor. La visite est agréable.
Seul reproche : les idées géniales sont rares. En revanche, les bonnes et les très bonnes idées ne manquent pas. Par instants, on se prend à regretter l'absence du grain de folie qui a fait de *La France* l'un des dix ou quinze meilleurs suppléments jamais édités, tous jeux de rôle confondus.
Et puis, au détour d'une page, on tombe sur un justicier masqué, un ministre fourbe ou une ruine du Tragique Millénaire, et un scénario s'ébauche de lui-même.
Que demander de plus, au fond ?
On peut le regretter, on peut s'en réjouir, mais les sept dernières provinces sont expédiées en trois pages, laissant un « blanc » qui fera plaisir aux MJ créatifs, mais chagrinera beaucoup les flemmards. Même chose pour les provinces extérieures de l'empire espanyien, dont la présentation se limite à une liste. On aurait bien aimé en savoir un peu plus sur l'est de la Méditerranée ou sur les duchés italiens, mais ce sera probablement pour des suppléments à venir…

Action

Le seul reproche que l'on puisse faire au *Jour où la foudre coulera*, la campagne qui clôt ce supplément, est d'ordre littéraire : le style, très ampoulé par moments, n'en facilite pas la lecture. A part ça, c'est du tout bon, avec de l'action, des magouilles, de l'aventure et une petite visite sur les côtes africaines qui lève un coin du voile sur une région qui était jusqu'ici totalement inconnue.
Comme de coutume avec Oriflam, tout ça est un peu cher, mais de qualité (avec une mention spéciale pour la magnifique couverture de Didier Graffet !). Cela dit, à la fréquence à laquelle sortent les suppléments pour *Hawkmoon*, ce n'est pas ce jeu qui vous acculera à la faillite…

Tristan Lhomme

Un supplément de création française pour Hawkmoon, édité par Oriflam. Auteurs : Hervé Baratte, Jérôme Follet, Laurent Gerlaud, Eric Bergbauer, Maxime Cabat, Olivier Miquel, Christian Peltier. Prix : 189 F.

Atlas Games, suite.

(Coup d'œil du n° 116). Et ça se confirme : ce jeu a le potentiel pour devenir un best-seller.
Et même s'il n'a qu'un succès d'estime, ce sera un excellent successeur à Over the Edge.
Reste à espérer qu'il connaisse un suivi conséquent.
Pour l'instant, on espère *One Shot*, un recueil de scénarios, d'ici avril. Ensuite, cet été, il y aurait *Lawyers, Guns & Money*, consacré à l'inquisition privée d'un milliardaire légèrement cinglé. Espérons qu'ils arrivent à l'heure : Atlas Games a la réputation d'être très fort pour annoncer des produits, et un peu moins bon pour ce qui est de les sortir dans les temps.

Chaosium

● **Call of Cthulhu** : *The Creature Companion* est arrivé. C'est un livret d'une centaine de pages, tout plein de monstres grotesquement ridicules (sauf quand ils vous sautent dessus tous crocs dehors, évidemment). A noter aussi trois très jolies planches en couleur et quelques très mauvaises idées. Rien que pour avoir annexé les Martiens de « La guerre des mondes » au Mythe de Cthulhu, l'auteur mérite de se faire lentement sucer le cerveau par des goules aux dents cariées !
Last Rites, un recueil de quatre scénarios année 1990, arrivera au printemps… ou peut-être pas, comme de coutume avec Chaosium.

Dream Pod 9

● **Heavy Gear** : *Blood on the Wind – Storyline Book 2* couvre quatre ans d'histoire de la planète Terra Nova. C'est très bien fait, mais je n'aimerais pas vivre sur Terra Nova !
C'est la guerre, et une guerre où les belligérants se balancent des armes à antimatière sur le coin de la figure, entre autres gentillesses. Une 2e édition du *Heavy Gear Technical Manual* ne devrait plus tarder.

● **Jovian Chronicles** : *Ships of the Jovian Confederacy vol. 2* ressemble à s'y méprendre à son grand frère : même format, couverture très similaire, ▷

VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDES INFÉRIEURES A 450F : 35F DE FRAIS DE PORT
FRANCO DE PORT EN MÉTROPOLE À PARTIR DE 499F
ENVOIS À L'ÉTRANGER : 70F
PAIEMENT PAR CARTE BLEUE, CHÈQUES OU MANDATS
LIVRAISONS SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

JEUX DU MONDE

TEL : 05 61 23 73 88
FAX : 05 62 27 18 10
14 /16 RUE MAURICE FONVIEILLE,
PASSAGE ST JÉRÔME, 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H

JEUX DE RôLES

AD & D
Boite d'introduction à AD&D 239,00
Manuel des Joueurs 236,55
Guide du Maître 202,35
• Bestiaire Monstrueux 284,05
Combat & Tactiques 189,05
Talents et Pouvoirs 189,05
Campagne Haut Niveau 189,05
• Le Livre des Artefacts 151,05
Les dieux des monstres 132,05
Mythes et légendes 165,00
Recueil de magie 145,00
• Ecran du Maître de Donjon 57,00
Feuilles de personnage 79,00
Catalogue des armes et équi. 135,00
Manuel complet du Guerrier 135,00
Manuel complet du Barde 135,00
Manuel complet des Magiciens 132,05
Manuel complet des Gnomes 165,00
Manuel complet du Paladin 132,05
Manuel complet des Elfes 132,05
Manuel complet des Nains 132,05
Manuel complet des Voleurs 132,05
Manuel complet du Druide 132,05
Manuel complet du Rodeur 132,05
Manuel complet du Prêtre 132,05
Manuel complet du Barbare 119,70
Manuel des Humanoides 165,00
Manuel des Psioniques 135,00
L'épreuve du Guerrier II 55,00
L'épreuve du Magicien II 55,00
L'épreuve du Voleur 55,00
L'épreuve du Clerc 55,00
Les mondes de TSR 185,00
La nuit des Profondeurs 284,05
A Darkness Gathering 68,00
A hero's tale 72,00
A Paladin in Hell 84,00
Castle Guide 95,00
Catacombs Guide 89,00
Celts Campaign Sourcebook 89,00
College of Wizardry 120,00
Complete book of Villains 125,00
Complete ninja's handbook 95,00
Dawn of the Overmind 95,00
Destiny of Kings 65,00
Dragon Mountain 205,00
Dungeon Builder's Guidebook 135,00
• *Dungeon of Despair* 89,00
Encyclopedia Magica 1, 2 ou 3 175,00
Evil Tide : Monstrous Arcana 68,00
Eye of Doom 55,00
Eye to Eye 89,00
Fighter's Player Pack 89,00
Gates of Firestorm Peak 139,00
I, Tyrant 125,00
Jakandor Island of War 135,00
Jakandor Island of Destiny 149,00
Jakandor Land of Legend 152,00
Masters of Eternal Night 119,00
Monstrous Annual IV 135,00
Moonlight Madness 89,00
Murky Deep 49,00
Myghty Fortress Sourcebook 92,00
Night of the Shark 68,00
Of Ships & the Sea 135,00
Player's Option : Spell & Magic 155,00
Priest's Player Pack 110,00
Return to the tomb of horrors 209,00
Road to Danger 85,00
Sages & Specialists 135,00
Sea of Blood 95,00
Sea Devils Monstrous Arcana 68,00
Shaman 75,00
• *Shattered Circle* 59,00
Tales of the Comet 209,00
The Lost Shrine of Bundushatur 69,00
The rod of seven parts - TOMES 209,00
Thief's Player Pack 110,00
Treasure Chest 89,00
• *TSR Jam 1999* 85,00
Wizard Spell Comp.1, 2, 3 ou 4 175,00
Wizard Spell Cards 95,00
World Builder Guidebook 135,00
Royaumes Oubliés 275,00
Sélénae 85,00
Empires de la côte 99,00
Monstres des Roy. Oubliés 155,00
Catacombes de Soirétoile 76,00
Le Monde des Elfes Noirs 143,45
Le Draconomicon 134,90
Ruines de Montprofont 275,00
Les Carnets d'Elminster 204,25
Les Carnets d'Elminster App. 1 71,25
Elfes de l'éternelle rencontre 189,00
Marco Volo "Départ" 65,00
Marco Volo "Voyage" 65,00
Marco Volo "Arrivée" 65,00
Les ruines de chateau Zenthil 284,05
L'épée des Vaux 46,55
Secret de la forêt des araignées 46,55
Le retour de Randal Morn 46,55
Calimport 115,00
• *Demihumans of the Realms* 125,00
Hellgate Keep 69,00
Spellbound : Thay, Rashemen 170,00
Lands of Intrigue 205,00
Cormanthyr : empire of elves 170,00
The Seven Sisters accessory 105,00
Pages of the mages accessory 105,00
Wizards & Rogues of the Realm 135,00
Warriors & Priests of the Realm 135,00
Faiths & Avatars 135,00
Volo's guide to the Dalelands 105,00
Heroes' lorebook 139,00
Maddgoth's Castle 55,00
Four from Cormyr 135,00
Stardock 55,00
How the mighty are fallen 89,00
Powers & Pantheons 149,00
Castle Spulzeer 95,00
Four from Cormyr 135,00
Prayers from the Faithful 135,00
Cult of the Dragon 135,00
The Fall of Myth Drannor 95,00
For Duty & Deity 98,00
Villain's Lorebook 135,00
Empires of the Shining Sea 175,00
Demihuman Deities 175,00
• *The Accursed Tower* 65,00
The City of Ravensbluff 175,00
Planescape 258,40
Bestiaire Monstrueux 189,05
La frontière de l'infini 74,10
Planes of chaos campaign 204,00
The well of worlds 105,00
In the abyss 68,00
The deva spark 55,00
Planes of law campaign 205,00
Fires of Dis 69,00
In the cage : guide to Sigil 109,00
A player's primer to the outlands 99,00
The factol's manifesto 135,00
Monstrous compendium II 125,00
Harbinger house 89,00
Planes of conflict 205,00
Something Wild 89,00
The planewalker's handbook 135,00
Hellbound : the blood war 170,00
On hallowed ground 170,00
A guide to the astral plane 109,00
Doors to the unknown 89,00
The great mondron march 170,00
Faction war 136,00
Faces of evil : the fiends 136,00
Deads gods 205,00
Tales from the infinite staircase 136,00
A guide to the ethereal plane 109,00
The Inner Planes 139,00
Monstrous compendium III 149,00
Dark Sun 209,00
Liberté 185,00
Tribus-esclaves 89,00
Négociants des sables 105,00
Bestiaire de Dark Sun 105,00
L'alliance voilée 105,00
Vallée de feu et de cendres 119,00
Dark Sun Campaign Setting 199,00
Arcane shadow 89,00
Forest maker adventure 105,00
Black Flames 105,00
The Ivory Triangle 105,00
Marauders of Nibenay 105,00
Dragonlance
Tales of the Lance 129,00
Leaves from the Inn of the Last... 135,00
DLA3 Dragons' Rest 59,00
Seeds of Chaos 95,00
The Art of Dragonlance Saga 140,00
Dragonlance fifth age 170,00
A saga companion 105,00
Citadel of Light 152,00
Fate Deck 76,00
Heroes of Defiance 135,00
Heroes of Hope 135,00
Heroes of Sorcery 135,00
Heroes of Steel 125,00
Last Tower : Legacy of Raistlin 135,00
The Bestiary 175,00
Palanthas 85,00
Wings of Fury 152,00
• *The Sylvan Veil* 65,00
Greyhawk
Player's guide to Greyhawk 98,00
Return of the eight 89,00
The adventure begins 139,00
The Crypt of Lyzandred 82,00
The Doomgrinder 82,00
The Star Cairns 82,00
• *The Scarlett Brotherhood* 125,00
Ravenloft 299,00
Bestiaire de Ravenloft 155,00
Contact mortel 70,00
Guide Van R. des Vampires 119,00
Un festin de gobelins 135,00
Le navire de l'horreur 119,00
Le guide Van R. des fantômes 119,00
La demeure de Strahd 89,00
Iles d'Épouvante 94,05
The nightmare lands campaign 125,00
Requiem : the grim harvest 109,00
The shadow rift 115,00
Monstrous Compendium #1 -2 99,00
Monstrous Compendium #3 99,00
Domain of dread 204,00
Darklords accessory 89,00
Book of crypts 89,00
Van Richten's guide to ghosts 105,00
Thoughts of darkness 79,00
From the shadows 75,00
Van Ric. guide to werebeast 75,00
Van Richten's guide The Created 89,00
Dark of the moon 70,00
Adam's wrath 70,00
Van Ric. guide to ancient dead 89,00
Hour of the knife 70,00
Howls in the night 49,00
When the black roses bloom 70,00
Van Ric. guide to fiends 95,00
A light in the Belfry 105,00
Chilling tales 70,00
Van Ric. guide to Vistani 75,00
The gothic earth 75,00
Neither man nor beast 70,00
Forged of darkness 75,00
Children of the night : vampire 89,00
Death unchained 82,00
Death ascendant 82,00
A guide to Transylvania 82,00
Forgotten terror 95,00
Servants of darkness 95,00
Children of the night : ghosts 120,00
Champions of the mists 95,00
Vecna reborn 99,00
Children of the night : werebeast 155,00
Van Richten's Monster Huntings 165,00
D & D
• *Eye of the Wyvern* 34,00
• *Wrath of the Minotaur* 34,00
Divers
Campaign cartographer 2 535,00
ALTERNITY Player's Handbk 209,00
ALTERNITY Master Guide 209,00
Alien Compendium Creatures 145,00
Arms & Equipment Guide 118,00
Campaign Kit 89,00
Dataware 118,00
Star Drive Campaign Setting 209,00
The Lost Warhuk 95,00
The Lighthouse 95,00
• *Starships* 125,00
• *Planet of Darkness* 90,00
• *Outbound, an explorer guide* 125,00
AMBRE 236,55
Chevalier d'Ombre 119,00
ARS MAGICA (4th Ed.) 209,00
L'alliance brisée de Calebais 103,55
Le grimoire du mage 185,25
Songe d'une nuit d'été 135,85
La Tempête 116,85
La Crête des Brumes 170,05
Un conte d'hiver 122,55
ASYLUM
ATLANTYS 227,05
Ecran 99,00
BARON MUNCHAUSEN 45,00
BATTLELORDS of the 23rd 165,00
BERLIN XVIII 189,05
Ecran 104,00
Marksmen 12.35 114,00
Berliner Nacht 119,70
Berlin Confidential 119,70
BITUME 113,05
Paris-Brest 103,55
Pizza - Piquette 103,55
BLOODLUST 226,10
Ecran Bloodlust 104,00
Passeurs d'ange 136,80
L'enclume et le marteau 136,80
Souvenirs de guerre 136,80
Contes et légendes 136,80
Frères de la nuit 136,80
Les voiles du destin.... 198,55
Chroniques sanglantes 119,70
Vengeance 198,55
BLOODSHADOWS 210,00
BLUE PLANET 209,00
Archipelago 145,00
CHAMPIONS (rules +software) 350,00
CHAMPIONS NEW MILLENIUM 180,00
CHANGELING (2nd Ed.) 179,00
• *The Fool's Luck* 85,00
CHATEAU FALKENSTEIN 236,55
L'ère de la vapeur 151,05
CHILL 235,60
Ecran 83,60
De chair et de sang 104,50
Lycanthrope 120,00
CHIMERES 100,00
Le Jeu de l'Initié (Tarot) 42,00
Ecran 42,00
Anteros 50,00
A La croisée des chemins 50,00
Hurlelune N°5 126,00
Hurlelune N°7 35,00
CHIVALRY & SORCERY 139,00
CONSPIRACY X 195,00
Screen 105,00
Aegis 159,00
Atlantis Rising 110,00
Cryptozoology 125,00
Exodus : Saurian Book 125,00
Forsaken Rites 119,00
Nemesis 115,00
Psi Wars : Bodyguard of Lies #1 110,00
Shadows of the Mind 119,00
CONSPIRATIONS 170,05
Ecran 104,00
Al Amarja 113,05
CYBERPUNK 235,60
Ecran Cyberpunk 94,05
Solo of fortune 119,70
Chrome 119,70
Night city 208,05
Forlorn hope 136,00
Protect & Serve 136,80
Les Enfants de la Nuit 136,80
Chrome II 119,70
Corporates book I 119,70
Eurotour 119,70
Arasaka Brainworm 94,05
Wildside 128,25
Chrome III 119,70
Home of the Brave 155,80
Stormfront 155,80
Shockwave 155,80
CYBERSPACE 129,00
D6 SYSTEM 70,00
DAREDEVILS 105,00
DARKEARTH 223,00
Ecran 95,00
Les Marcheurs 118,75
Croisade : ville Mouvement 175,75
Dark Earth CD-Rom 349,00
Les pyramides de Nâh 161,50
Les Carnets de l'Obscur 161,50
• Artefacts 156,75
DEADLANDS (V. F) 190,00
Ecran 95,00
The Quick & the Dead 175,75
Le Livre des Morts 161,50
Le Livre des Hucksters 161,50
Le Grand Labyrinthe 209,00
Aller Simple pour l'Enfer 90,25
Smith & Robards 166,25
• Critters, vermines, abomin. 161,50
➤ La Croix et le Colt 161,50
• *River O'Blood* 139,00
• *Adios a Mi-Go* 35,00
DRAGONRAID 209,00
EARTHDAWN 274,55
Accessoires Maître de Jeu 114,00
Les Brumes de la Trahison 113,05
Le Compagnon 179,55
Barsaive 227,05
Corrompue 109,25
Horreurs 147,25
Parlainth 208,05
Aventures à Parlainth 119,70
La Trame Brisée 103,55
• Les dagues de Cara Fahd 121,60
ECRYME 208,05
Ecran 90,25
Eole 131,10
Itinérance 121,60
ELÉKASÉ 208,05
Ecran 104,00
Le Prophete et le Dragon 133,00
Magies 133,00
Entre Ombres et Lumières 133,00
Carte 65,00
Armageddon 137,75
Terre 133,00
ELFQUEST 160,55
Ecran Elfquest 94,05
ELRIC 235,60
Ecran 76,00
Démons & Magie 120,00
Le chant des enfers 120,00
Le loup blanc 120,00
Les sorciers de Pan-Tang 137,00
Périls des jeunes royaumes 137,00
Les Seigneurs des Mers 137,00
Melniboné 213,75
La Nef des Fous 126,35
Les Versets Impies 133,00
Est Inconnu 133,00
Atlas Jeunes Royaumes 202,35
Les Mers du Destin 179,55
FADING SUNS 175,00
Screen 84,00
Byzantium Secundus 125,00
Forbidden Lore : Techno. 105,00
Lords of the known world 125,00
Weird Places 90,00
Priests of the Celestial Sun 130,00
Players Companion 125,00
The Dark between the Stars 125,00
Merchants of the Jump Web 139,00
Children of the Gods Ubun Ukar 99,00
Sinner & Saints 110,00
Letters of Marque (Ships Plans) 105,00
GARDASIYAL 309,00
• **GEMINI** 219,00
GUILDES 215,00
Ecran 85,50
Les carnets pourpres 35,00
Le Vennd'ys 119,70
Le Loom 179,55
Terra Incognita n°1 35,00
Requiem des Ombres 217,55
Atlas Vol. 1 ou 2 179,55
L'aube des prophètes bleus 166,25
Les Ashragors 128,25
L'aventurier 171,00
Les Kheyza 128,25
➤ Les Gehemdals 128,25
GURPS N.D
Conan 151,05
Horreur 132,05
Ecran Gurps 104,00
Cyberpunk 132,05
Japon 132,05
Western 132,05
Espace 136,80
Créatures Fantastiques 136,80
Peuples Imaginaires 141,55
Psioniques 132,05
Vampire 179,55
GURPS (4th ed.) 175,00
Fantasy folk 130,00
Illuminati 115,00
Supers 125,00
Time travel 119,00
Ultra-tech i ou II 125,00
Martial arts 139,00
Martial arts adventures 129,00
Robin Hood 129,00
Creatures of the night 129,00
Voodoo 119,00
Greece 125,00
Goblins 155,00
Reign of Steel 125,00
Planet Krishna 125,00
Wizards 139,00
Vehicles 139,00
Dinosaurs 125,00
Religion 139,00
Robots 125,00
Compendium I ou II 155,00
Places of mystery 125,00
Alternate earths 119,70
Bio-Tech 145,00
Discworld 159,00
High Tech (3rd Edition) 159,00
Undead 139,00
Technomancer 139,00
Traveller 155,00
Behind the Claw (Traveller) 155,00
Alien Races (Traveller) 139,00
• *Star Mercs (Traveller)* 139,00
HARNMASTER (2nd Ed.) 270,00
HAWKMOON (2ème Ed.) 239,40
Ecran 94,05
L'île brisée 136,80
La France 217,00
La Kamarg 129,00
L'empire ténébreux 136,80
Les portes du Paradis 136,80
Chair et métal 136,80
Seigneur des sans masques 179,55
• L'Espanya 179,55
HEAVY GEAR (2nd Ed.) 209,00
• *Blood on the Wind* 129,00
• *Technical Manual* 169,00
HEAVY METAL 216,60
Ecran 84,55
Urban guerilla 119,70
Killing technology 119,70
HELL ON EARTH 205,00
• *Children of the Atom* 140,00
• *Hell or High Water* 69,00
• *Road Warriors* 139,00
HERCULES & XENA 239,00
HERITIERS DE KADESH 140,60
HONG-KONG ACTION 139,00
HYSTOIRE DE FOUS 85,00
Des Recettes de la Folie 94,05
IMAGO 149,00
IN NOMINE SATANIS (3ème) 208,05
Ecran INS/MV 104,00
Mors ultima ratio 119,70
Demonix remix 119,70
Il était une fois 119,70
Mindstorm 119,70
Dementia Profundis 119,70
Muchos pesos capharnaum 119,70
Deus ex machina 119,70
Rigor Mortis 119,70
Hell on Wheels 119,70
Le guide des Anges 160,55
Sympathy for the Devil 119,70
• *Liber Castellorum* 119,70
INDIANA JONES (World) 140,00
JAMES BOND ÉPUISÉ
Docteur No 65,55
Goldfinger 65,55
Pour votre information 91,20
Vivre et laisser mourir 93,10
Dangereusement votre 93,10
Goldfinger II 122,55
Thrilling Locations 179,55
JOVIAN CHRONICLES 209,00
• *Ships of Jovian Confederation II* 139,00
J.R.T.M 227,05
Ecran 76,00
Carte des Terres du Milieu 76,00
Trésors des Terres du Milieu 162,45
Valar & Maiar 136,80
Le guide des Terres du Milieu 170,05
La Comté 196,65
Créatures des terres du milieu 94,05
Moria 111,15
Les rangers du nord 111,15
Lorien 111,15
Isengard 111,15
Les Ents de Fangorn 114,00
Les cavaliers de Rohan 114,00
Royaume perdu de Cardolan 111,15
Les voleurs de Tharbad 68,00
Les assassins de Dol-Amroth 68,00
La porte des gobelins 79,00
• **JY-HERP** 199,50
L'APPEL DE CTHULHU 189,05
Ecran Appel de Cthulhu 74,00
Les monstres de Cthulhu 94,05
Créatures des contrées du rêve 94,05
Les mystères d'Arkham 151,05
Demeures de l'épouvante 113,05
Kingsport 113,05
Le manuel du gardien 103,55
Manuel de l'investigateur 151,05
Le guide du Caire 121,60
Le livre des monstres 84,55
Guide de Londres 112,10
L'Aube Dorée 189,05
L'asile d'aliénés 94,05
La malédiction des Chtoniens 94,05
La trace de Tsathogghua 94,05
Meurtre à Dunwich 46,55
Terreur sur Arkham 65,55
Terror Australis 103,55
Les Grands Anciens 132,05
Expériences fatales 113,05
Retour à Dunwich 113,05
Frères de sang 122,55
Nightmare agency 122,55
Destination épouvante 113,05
Contes de la vallée Miskatonic 94,05
La chose sur le seuil 122,55
L'évasion d'Innsmouth 151,05
Aventures région d'Arkham 122,55
Frères de sang II 122,55
Les sacrements du mal 160,55
Etranges époques 113,05
Trois Ombres 84,55
Cthulhu by gaslight 113,05
Les oeufs de Karlatt 132,05
Orient Express 246,05
Merlin 94,05
Utatti Asfet 136,80
Les Masques de Nyarlathotep 217,55
➤ Delta Green 179,55
CALL OF CTHULHU 5th Ed. 209,00
• *Creature Companion* 139,00
• *Necronomicon Files* 209,00
LA COMPAGNIE DES GLACES 90,00
Les locos fantômes 40,00
LE LIVRE DES 5 ANNEAUX 236,55
Ecran 114,00
La Voie du Dragon 119,70
• La Voie de la Licorne 122,55
• La Voie du Crabe 117,80
Le Voile de l'honneur 75,05
• *Walking the Way* 120,00
LE MONDE DE MURPHY 179,55
Bob, Lord of Evil 113,05
LOST SOULS 139,00
LOUP GAROU 188,10
Ecran 78,00
La voie des loups 102,60
Rage sur New York 119,70
Le livre du Ver 136,80
Caerns 136,80
Le Livre du Conteur 145,35
MACROSS II 84,00
MAELSTROM 160,00
MAGE, L'ASCENSION N.D.
Ecran Mage 68,00
La trâme du destin 102,60
Technocratie : Progéniteurs 66,50
La Toile Numérique 128,25
Le Livre des Ombres 153,90
MAGE 2 nd Ed. 169,00
• *Traditions Gathered Vol.2* 129,00
MAGE : Sorceroers Crusade 169,00
MALÉFICES ÉPUISÉ
Le dompteur de volcans 65,55
Enchères sous pavillon noir 56,05
La musique adoucit les meur. 56,05
Le montreur d'ombres 56,05
Folies Viennoises 56,05
Coeur cruel 56,05
Le Voile de Kali 118,75
MARVEL SUPER HEROES 139,00
A Guide to Marvel Earth 110,00
Avengers : Masters of Evil 65,00
Avengers Roster 125,00
• *X-Men Roster* 125,00
X-Men : Who Goes There ? 75,00
• *Beyond Earth, Fantastic 4 Roster* 125,00
MEKTON Z 236,00
Ecran 94,05
Manuel Tactique 94,05
Mekton Z Plus 132,05
Bataillon Starblade 179,55
➤ Invasion Terra 170,00
MILES CHRISTI 236,55
Ecran Miles Christi 104,50
La richesse de l'émir 94,05
Locus Palmarum 137,75
Assassins 137,75
Jeu de Cartes des Croisades 49,00
MILLENIUM'S END 150,00
MUTANT CHRONICLES 236,55
La confrérie 141,55
Impérial 141,55
Manuel du franc-tireur 114,00
Capitol 132,05
MUTANT CHRONICLES (2nd Ed) 209,00
NEPHILIM 223,00
Ecran 95,00
Le Lion Vert 70,00
L'Atalante fugitive 95,00
Les mystères 115,00
La Dame de 11 Heures 70,00
Alchimie 96,00
Kabbale 112,00
Archives de St-Amand 114,00
Le Livre Noir 170,00
Arthuriades 179,55
L'Apprenti 85,00
Les Rose-Croix 170,05
Arcanes : L'ermite 35,00
Arcanes : Le Pendu 35,00
Arcanes : La Mort 35,00
Arcanes : La Tempérance 35,00
Arcanes : Le Diable 35,00
Arcanes : La Maison-Dieu 35,00
Arcanes : L'Etoile 35,00
Arcanes : La Lune 35,00
Arcanes : Le Soleil 35,00
Arcanes : Le Monde 35,00
Arcanes : Le Mat 35,00
L'assemblée du Seuil 113,05
Les Akasha 121,60
LOA (campagne Vaudou) 198,55
• Testament 103,55
• Les Templiers 85,50
Hermes Trimegiste N°5 35,00
• Hermes Trimegiste N°6 35,00
➤ Hermes Trimegiste N°7 35,00
➤ Le Compagnon 115,00
NIGHTLIFE 139,00
NIGHTPROWLER 255,55
Ecran 104,00
Aventures à Samarande 132,05
Atlas de Samarande 170,05
Aventures à Samarande II 132,05
Mémoires de Sang 132,05
NIGHTBANE 140,00
NINJA & SUPERSPIES 109,00
NOIR RPG 185,00
OVER THE EDGE (2nd Ed.) 155,00
PANDEMONIUM 139,00
PALLADIUM (Revised) 175,00
PARANOÏA 160,55
Ecran 69,00
Pressez les oranges 37,05
Envoyez les clones 46,55
Les clones dans l'espace 46,55
Blues en jaune de la boite noire 51,30
On ne vit que six fois 60,80
Les bleus du secteur M.I.T. 65,55
Complexités complexe alpha 68,40
L'ordinateur frappe toujours... 106,40
Pour une poignée de lasers 49,40
Visite guidée du secteur DOA 147,25
PARANOÏA (5th Ed.) 159,00
PENDRAGON 235,60
Ecran 84,00
Chevaliers Aventureux 199,50
Sang et luxure 136,80
L'enfant roi 199,50
Merlin 94,05
Le roi spectre 136,80
Au-delà du mur 136,80
Montagnes sauvages 136,80
Noblesse Oblige 136,80
La Forêt Périlleuse 136,80
Pagan Shores 139,00
Land of Giants 139,00
The Arthurian Companion 105,00
POLARIS (2ème Edition) 208,05
Carte Polaris 85,00
Guide des Profondeurs 94,05
Pirates 119,70
Dossier Confidentiel 56,05
Equinoxe 132,05
Kit de Survie 122,55
Gaïa 119,70
Ecran Nelle Edition 104,00
Hégémonie 138,70
• Surface 138,70
➤ Mythes & Légendes des Pro... 119,70
PROVIDENCE 209,00
RÊVE DE DRAGONS 160,00
Un rêve en Boldzarie 70,00
L'oeuf de Psiluma 70,00
Du voyage et des voyageurs 115,00
La dame des songes 70,00
Poussière d'étoiles 70,00
Château Dormant 70,00
La ballade de Harpsichore 70,00
L'Unirêve 159,00
Trois reflets d'anciens rêves 161,50
ONIROS 171,00
Ecran Oniros 48,00
RIFTS 175,00
• *Australia : World Book #19* 145,00
• *Rifter #5* 55,00
ROBOTECH 85,00
ROLEMASTER - COMBATS 68,40
ROLEMASTER - PERSON. 102,60
ROLEMASTER - SORTS 119,70
Ecran Rolemaster 68,00
Rolemaster Compagnon 2 139,00
Rolemaster Compagnon 3 119,70
Rolemaster Compagnon 4 111,15
L'horreur d'Orgillon 68,00
Compagnon du Combattant 128,25
Compagnon du Mage 145,35
Compagnon VII 140,60
Compagnon de l'Oriental 111,15
RUN OUT THE GUNS 199,00
RUNEQUEST 235,60
Ecran 84,00
Les Dieux de Glorantha 199,50
Monts Arc en Ciel 133,00
Genertela 199,50
Les ruines hantées 84,00
Les Guerriers du Soleil 199,50
Le roi de Sartar 160,55
Sous le signe du chaos 136,80
Le maître des runes 160,55
La voie du sabre 216,60
Dorastor 199,50
Trolls 208,05
SAILOR MOON 175,00
SCALES 208,05
Ecran 94,05
Politique 132,05
Technologie 132,05
Magie 132,05
SHAAN 189,05
Le livre des Shemes 94,05
Ecran 95,00
Les Humains 104,00
Archéos 56,05
Edenia 56,05
Résistance 122,55
Fange 56,05
SHADOWRUN 236,55
Mercurial 84,00
Samouraï des rues 139,00
Ecran shadowrun 63,00
Guide de Seattle 189,05
Le grimoire 160,55
Guide Néo-anarchiste 170,05
Nations americains d'origine 204,25
France 156,75
Metacréatures Européennes 182,40
Réalités Virtuelles 2.0 204,25
Tirez sur le dragon 71,25
Eclipse totale 80,75
Le démon dans la bouteille 84,55
La reine Euphoria 84,55
Les voleurs de Narcopuces 94,05
La dame de coeur 79,80
Alerte rouge 103,55
Elven fire 103,55
Tir Tairngire 204,25
Des pourris et des ombres 94,05
Chiens de Guerre 141,55
Témoin Oculaire 103,55
Glow City Blues 103,55
SHADOWRUN (3rd Edition) 210,00
Gamemaster Screen (3rd Ed.) 85,00
Shadowtech 125,00
Bug city 125,00
Cybertechnology 125,00
Awakenings:New magic in 2056 105,00
Threats 105,00
Dunkelzahns portfolio 105,00
Underworld sourcebook 105,00
Cyberpirates! 105,00
The germany sourcebook 125,00
Aztlan 125,00
Target UCAS 95,00
Imago 55,00
Dark angel 55,00
Celtic double cross 55,00
Divided assets 55,00
Harlequin's back 105,00
Super tuesday 105,00
Shadows of the Underworld 105,00
Predator & prey 105,00
Missions 90,00
Mob war 84,00
Blood in the boardroom 84,00
Companion 105,00
Rigger 2 125,00
Renraku Arcology 105,00
• *New Seattle Sourcebook* 140,00
• *First Run* 84,00
SHATTERZONE 210,00
SOOTHSAYER 185,00
SPOOKSHOW 175,00
SOIRÉE ENQUÊTE
Cinq Cadavres à la Une 93,10
Dieu est mort 93,10
OVNI Soit qui mal y pense 114,00
L'ivresse des profondeurs 114,00
Les salauds se cachent... 114,00
SPECIES WORLD BOOK 175,00
STAR TREK NEXT GENERATION 275,00
• *United Federation of Planets* 199,00
• *Neutral Zone Campaign* 109,00
STAR WARS, Ed. Révisée 246,05
Ecran Nelle Edition 84,55
Le guide de l'empire 113,05
Le guide de l'alliance 132,05
Manuel du général Craken 80,75
Manuel du maitre de jeu 114,95
Guide de la trilogie 179,55
Cargos interstellaires 129,20
Fragment de la bordure extér. 113,05
Guide de l'héritier de l'Empire 151,05
Shantipole 56,05
Chasse à l'homme sur Tatooine 56,05
Bataille du soleil d'or 62,70
Outre Espace 64,60
Pluie d'étoiles 64,60
Les récupérateurs 64,60
Le domaine du mal 71,25
L'étoile de la mort 93,10
Les coordonnées d'Isis 71,25
Crise dans la cité des nuages 75,05
Meurtre de la cité des profon. 75,05
L'enlèvement de crying... 75,05
Supernova 129,20
Eclaireurs 129,20
Les étoiles jumelles de Kira 103,55
Morts ou Vifs 103,55
La Bataille des Jedi 103,55
Darkstryder 236,55
Vers Instantanées 64,60
SUPERBABES - THE FEMFORCE 150,00
• *SWASHBUCKLER* 125,00
TALES FROM THE CRYPT 210,00
TANK GIRL 140,00
TEENAGE MUTANT NINJA T. 85,00
THE LEGEND OF YORE 189,00
THE WORLD OF ADEN 130,00
THE EVERLASTING 209,00
THE MEN IN BLACK Boxed 139,00
THOAN 280,25
Ecran 103,55
Arwoor 179,55
TOON 151,05
Ecran 138,00
Silence on Toon 119,70
TORG 265,00
L'empire du Nil 151,05
Aysle 160,55
Grimoire pratique de Pixaud 113,05
Le Japon technologique 160,55
Le calice des possibilités 90,25
La cité éternelle 90,25
TRAVELLER : THE NEW ERA 189,00
TRIBE 8 199,00
• *Children of Lilith* 119,00
TRINITY (AEON) 179,00
• *Psi Laws : Field Report* 29,00
• *Media : Field Report* 29,00
• *UNKNOWN ARMIES* 155,00
USAGI YOGIMBO 109,00
VAMPIRE, Initiation 57,00
Ecran 60,00
Les liens du sang 68,00
Chicago by night 162,45
Manuel du conteur 145,35
Milwaukee by night 128,25
Succubus club 95,00
Eveil : Diablerie au Mexique 95,00
Le livre du clan Toreador 102,60
Le livre du clan Brujah 102,60
Le livre du clan Gangrel 102,60
Le livre du clan Tremere 102,60
Guide des joueurs du Sabbat 153,90
Livre du Conteur du Sabbat 145,35
VAMPIRES D'ORIENT 188,10
VAMPIRE (3rd ed.) 169,00
• *Camarilla Guide* 149,00
• *Guide to the Sabbat* 149,00
AGE DES TÉNÈBRES N.D.
Ecran Age des Ténèbres 85,00
Livre des secrets du conteur 153,90
Liber Constantinopolis 136,80
Livre du clan Cappadocian 162,45
Guide des joueurs 162,45
Liber Transylvania 153,90
• ➤ *Marée de Ténèbres* 136,80
VAMPIRE : THE DARK AGES 175,00
VOTOMS 175,00
WARHAMMER 189,05
P.e.r.s.o.n.n.a.g.e 93,00
Ecran 38,00
Premier companion 113,05
La Campagne Impériale 161,50
Mort sur le Reik 151,05
Middenheim 151,05
Le pouvoir derrière le trône 132,05
Kislev 141,55
Repose sans paix 132,05
Empire en flammes 141,55
Le seigneur des liches 113,05
Le feu dans la montagne 113,05
Le sang dans les ténèbres 103,55
La mort sur son rocher 103,55
Guerre au royaume des nains 113,05
Sombre est l'aile de la mort 122,55
Chateau de Drachenfels 122,55
Pour la gloire d'Ulric 167,20
Le nouvel apocryphe 141,55
L'Agonie du jour 153,90
WASTE WORLD 185,00
WEREWOLF (2nd ed.) 169,00
• *Blood-Dimmed Titles* 99,00
WEREWOLF WILD WEST 150,00
WHISPERING VAULT 140,00
WRAITH, the Oblivion 175,00
• *XENOFORCE* 145,00

MINIATURES WARGAMES

CHRONOPIA 259,00
• Le pays des deux rivières 189,00
• La tour de guet des 1ers nés 190,00
• Les fils de Kronos 159,00
• *Fallen Land* 145,00
• ➤ *Dwarven Labyrinth* 140,00
Figurines Tél.
WARZONE (2ème Edition) 395,00
• L'Aube de la Guerre 122,55
• Les bêtes de guerre 122,55
• La cathédrale de la Confrérie 190,00
• Bunker Bauhaus 190,00
• *Venus : Bauhaus Forces of War* 159,00
Figurines Tél.
DEMONWORLD 399,00
Livre d'armée Orc 109,00
Livre de l'armée Impériale 109,00
Livre d'armée Elfe 112,00
Livre d'armée Nains 112,00
Livre d'armée Isthak 112,00
• Livre d'armée Thain 112,00
Cartes 105,00
Figurines Tél.

CARTES / DÉS

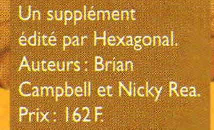
BABYLON 5 *Starter* 65,00
Narn Vs Centauri 130,00
Minbar Vs Earth 130,00
The Great War Booster 20,00
• *Booster Deluxe* 18,00
• *Opposition Factions* 65,00
• *Non-Aligned Worlds* 65,00
BATTLETECH COMMANDER 70,00
Commander Booster 20,00
Booster 17,00
Countersrike Booster 17,00
Mercenaries Booster 17,00
Mechwarrior Booster 17,00
Arsenal Booster 19,00
Crusade Booster 20,00
DÉS DRAGONS 85,00
Kicker Set 1/ 2/4/ 5 ou 6 52,00
Magestorm 85,00
Dragon Shield 99,00
Battle Box : Starter Set 155,00
ELIXIR 124,00
Alambic 57,00
Mandragore 57,00
GUARDIANS 55,00
Booster 17,00
L'Ile de la Dague 17,00
Drifter Nexus 11,00
Necropolis Park 13,00
GUILLOTINE 124,00
LE MAGOT DE PÉPÉ 119,00
LEGEND OF THE 5 RINGS
Jade Edition Starter 70,00
Jade Edition Booster 20,00
Hidden Emperor Starter #1 ou 2 59,00
Hidden Emp. Booster #1 ,2 ou 3 14,00
Hidden Emperor Starter #4, 5 ou 6 59,00
Hidden Emp. Booster #4, 5 ou 6 14,00
MYTHOS 44,00
Miskatonic 14,00
Reveil de Cthulhu 14,00
Necronomicon 14,00
Dreamlands Booster 20,00
New Aeon Starter 62,00
Booster 20,00
ORCS & TROLLS 114,00
PIRATES DES CARAÏBES 124,00
RAGE *Starter Ep. #1, 2, 3, 4 ou 5* 62,00
Booster Episode #1,2, 3, 4 ou 5 14,00
➤ **REVOLUCION** 142,00
SERVICE COMPRIS 124,00
SHADOW of TYRANT *Episode #2* 59,00
Booster Episode #1 ou 2 20,00
SORCIERS 49,00
Booster 15,00
Dragons 15,00
Sombres Seides 17,00
Compagnon du Sorcier 119,70
Guide des Sorciers 153,90
Guide des Dragons 136,80
Guide des Sombres Séides 136,80
Lidless Eye Starter 55,00
Booster Lidless Eye 17,00
Booster Against the Shadow 17,00
Booster The White Hand 17,00
The Shadow-Deeps 125,00
Balrog's Host 125,00
Wizards Challenge Decks 79,00
Long Expected Party 70,00
Wizards Casual Companion 49,00
Lidless Eye Companion 69,00
Lidless Eye Player Guide 84,00
STAR TREK
Starter Premiere 59,00
• *Star Trek Enhanced* 119,00
Booster 20,00
Alternate Universe 20,00
Q Continuum 20,00
First Contact 18,00
The Dominion 18,00
Deep Space Nine Starter 59,00
Deep Space Nine Booster 18,00
Star Trek Collector Tin 590,00
Introductory 2 players (Federat') 190,00
Introductory 2 players (Klingon) 190,00
STAR WARS *(1st Edition)* 45,00
Special Edition Starter 95,00
Special Edition Booster 18,00
Enhanced Pack 19,00
New Hope 19,00
Hoth 20,00
Dagobah 17,00
Cloud City 17,00
Jabba's Palace 17,00
Tournament Sealed Deck 149,00
VAMPIRE
JYHAD Starter 55,00
Dark Sovereigns 30,00
Ancient Hearts 17,00
Sabbat 28,00

La " ➤ " indique une parution probable dans le mois - Les Nouveautés parues entre le 05/01/99 et le 04/03/99 sont indiquées par un • - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

Liber Transylvania

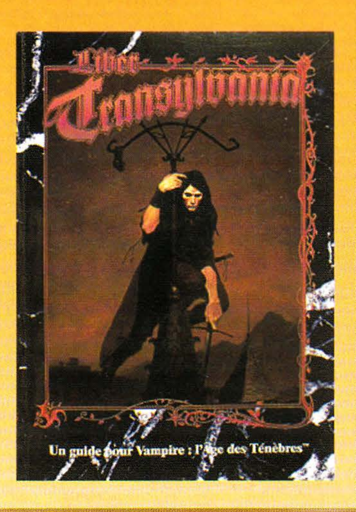
pour Vampire : L'âge des Ténèbres, en v.f.

L'Europe de l'Est by Night


Un supplément édité par Hexagonal. Auteurs : Brian Campbell et Nicky Rea. Prix : 162 F.


Après *Liber Constantinopolis*, White Wolf confirme sa volonté d'ancrer les cadres de campagne de *Vampire : L'âge des Ténèbres* en Europe de l'Est. Avec pareil titre, on pouvait légitimement s'attendre à un *by Night* détaillé du berceau de Vlad Dracul. Au lieu de cela, on a droit à un panorama de l'Europe de l'Est du XIIe siècle finissant : Bohême, Pologne, Hongrie, Bulgarie, Lituanie et Russie kiévienne sont ainsi globalement (donc superficiellement) exposées. Certes, les principales villes (Prague, Cracovie, Buda-Pest, Kiev...) de ces ténébreux pays ont droit chacune à quelques pages. Mais on ne peut s'empêcher de penser que les 160 pages bien tassées du supplément sont bien insuffisantes pour décrire une si vaste région. J'ai dit 160 ? Disons plutôt 45. Parce que le reste est consacré à un autre usage. 50 pages sont généreusement attribuées à la description des principaux caïnites d'Europe de l'Est. Chacun ses goûts. Pour ma part, j'aurais préféré quelque chose de plus bref au profit d'une description plus détaillée de la région. Mais ce petit travers est oublié lorsque l'on découvre les deux chapitres consacrés à l'impitoyable guerre opposant les Tzimisces aux Tremeres. Chaque camp y est présenté avec ses forces et ses agents. Soudain, on jubile et on voit beaucoup mieux quoi faire du supplément. De par sa structure originale, *Liber Transylvania* donne l'impression d'avoir été conçu comme base pour une campagne à venir. Reste que cette dernière, présentée dans les *Transylvanian Chronicles*, est loin d'être aussi brillante.
Vampire : L'âge des Ténèbres bénéficie décidément d'un très bon suivi, servi par des traductions à la hauteur de la tâche. Dans son genre, *Liber Transylvania* est un excellent supplément. Fascinant, impressionnant et d'une rare richesse, il demandera toutefois plus de travail qu'un *by Night* classique pour être pleinement exploité.

Mehdi Sahmi



Dream Pod 9, suite.

et contenu tout aussi réussi, mais « pointu ».

● **Tribe 8** : *Children of Lilith* est arrivé depuis un moment. C'est une campagne, et elle a l'air plutôt bien faite, mais Tribe 8 reste un jeu désespérément hermétique pour tout le monde sauf Cédric Littardi, qui aime toujours beaucoup, mais il a parfois de drôles d'idées. *Tribe 8 Companion* est là ou ne tardera plus.

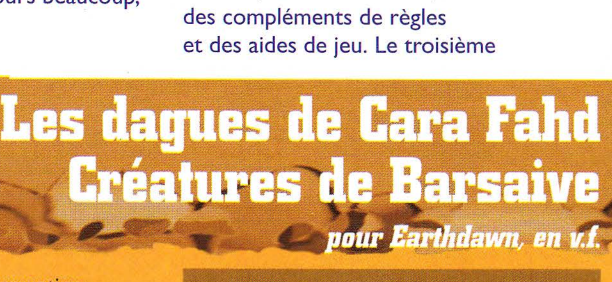
Eden Studio

● **Conspiracy X** : *Bodyguard of Lies 2 : Mokele* est arrivé. C'est un livret petit mais costaud, avec un scénario, des compléments de règles et des aides de jeu. Le troisième volet de la série, *Synergy*, devrait être là ou ne plus tarder.

● **Witchcraft** : La 2nd Edition est toujours annoncée, et il est même possible qu'elle soit arrivée. Possible, mais peu probable.

FASA

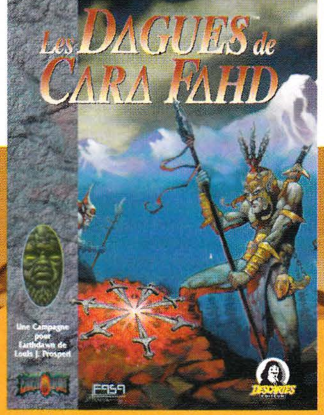
● **Shadowrun** : *New Seattle* est là, Léonidas Vesperini vous fait visiter p. 86.

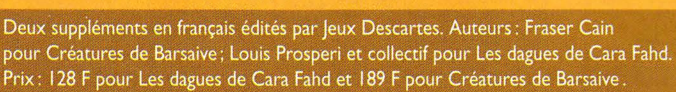


Les dagues de Cara Fahd
Créatures de Barsaive

pour Earthdawn, en v.f.

Kaers, monstres, trésors...




Deux suppléments en français édités par Jeux Descartes. Auteurs : Fraser Cain pour Créatures de Barsaive ; Louis Prosperi et collectif pour Les dagues de Cara Fahd. Prix : 128 F pour Les dagues de Cara Fahd et 189 F pour Créatures de Barsaive.

Malgré l'interruption de la gamme aux États-Unis, Earthdawn bénéficie toujours d'un soutien sans faille en France, comme le prouve la parution de ces deux nouveaux suppléments.

● **Les dagues de Cara Fahd** est un recueil de cinq scénarios, formant une mini campagne. Faisant suite, en principe, au scénario *Trame brisée* récemment publié, ces aventures sont conçues pour être insérées au sein de votre propre campagne, plutôt que jouées d'un trait, les unes après les autres. Les donneurs-de-noms, en effet, devront progresser du cinquième au neuvième cercle pour en profiter pleinement. Le thème principal est attirant : les PJ se sont emparés de dagues mystérieuses et découvrent, progressivement, le secret qui les unit. Si l'intrigue manque parfois d'originalité (je serais surpris que les joueurs ne devinent pas très rapidement le pot aux roses), la présentation, il faut le souligner, est un modèle du genre : passages à lire à voix haute, conseils pour l'ambiance, dessous de l'affaire, motivations des protagonistes, moyens de retomber sur ses pieds... Rien ne manque ! Un vrai bonheur pour n'importe quel MJ, débutant ou pas.

● **Créatures de Barsaive**, cela ne vous surprendra guère, propose de nouveaux monstres à mettre sous la dent des PJ désœuvrés. Certains se révèlent très originaux (la krillra, le molgrim...), d'autres nettement moins (basilic, cockatrice et autre manticore). On n'échappe pas à quelques créatures ridicules, telles le rat-sangsue, la génhis et surtout le préces, également surnommé « lapin-prieur » (il n'y a rien à ajouter). Les joueurs de *Shadowrun* reconnaîtront certaines métacréatures, comme le chien des enfers, l'oiseau de feu, et d'autres. L'impression qui se dégage à la lecture de ce supplément peu révolutionnaire est la volonté de renforcer le lien avec l'univers de *Shadowrun*, tout en intégrant les créatures classiques de l'heroic fantasy dans Barsaive. Tout le monde y trouvera son compte.

Léonidas Vesperini



First Run est un recueil de trois scénarios spécifiquement conçus pour apprendre les règles de la 3rd Edition aux débutants. Par chez nous, ce genre de scénario s'est longtemps appelé des « Destination aventure ». Tous trois sont légers mais sympas et, avec un peu de travail supplémentaire, pourront faire le bonheur de vétérans. Normalement, *Maximum Tech 2nd Edition* sera là en avril. Pour le *Shadowrun Companion* nouvelle mouture, il faudra sans doute attendre encore un peu…

● **BattleTech** : *Shattered Sphere* présente une Sphère intérieure en pleine guerre civile, *Warden Clans* décrit sept groupes bien résolus à faire cesser le chaos. Tous deux sont là, et j'ai une petite préférence pour le second : dense et bien écrit, il présente de véritables modèles d'organisation militaire, avec des régiments, des chaînes de commandement, de l'équipement, etc.

Guardian of Order

● **Sailor Moon** : Le jeu est sorti. On y joue des filles avec de grands yeux clairs, des pouvoirs magiques et des minijupes (ne pas oublier les minijupes, c'est important) dans le Tokyo contemporain. La couverture est mignonne tout plein. Les obsédés des bellaminettes, les collectionneurs savoyards et les fans d'animation japonaise se rueront dessus, chacun pour une raison différente. Les autres peuvent le laisser passer sans regret. ▷



Cartes

Star Trek : The Dominion

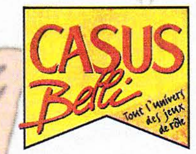
Si vous ne connaissez pas la quatrième saison de la série *Deep Space 9*, et que vous ne souhaitez pas vous gâcher un plaisir certain, ne poursuivez pas plus loin votre lecture. Une nouvelle affiliation très attendue arrive : The Dominion. Cette puissance galactique du quadrant Gamma, qui peut tenir tête, à elle seule, à l'ensemble des empires unifiés du quadrant Alpha, va faire des ravages parmi les joueurs. À part des vaisseaux encore plus puissants pour les anciennes affiliations, cette extension permet surtout d'utiliser à fond les capacités d'espionnage inégalées des métamorphes (vous pouvez les introduire dans des équipages ennemis et instantanément les échanger avec d'autres métamorphes de votre main) ; les facultés de diplomatie et de traîtrise de leurs Vorta, et celles de combat de leurs Jem'hadar. Cette extension planifie également un peu mieux le voyage entre quadrants et rajoute pas mal de nouvelles missions pour les affiliations récemment parues (Kardassian et Bajoran). Malheureusement, étant donné le nombre limité de cartes des dernières extensions, ces nouvelles affiliations permettent moins de possibilités que celles de base.

Cedric Littardi

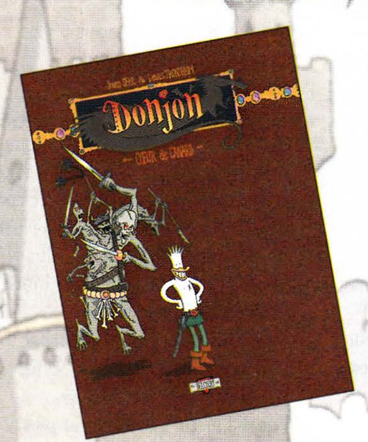
Pochettes-recharges de 9 cartes éditées en américain par Decipher Inc.

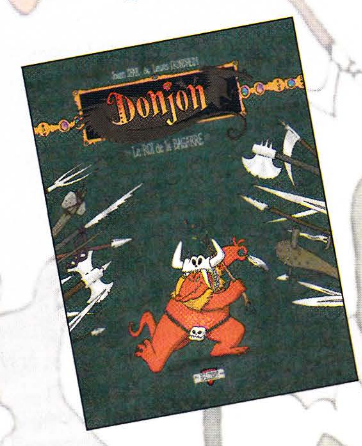
CONCOURS



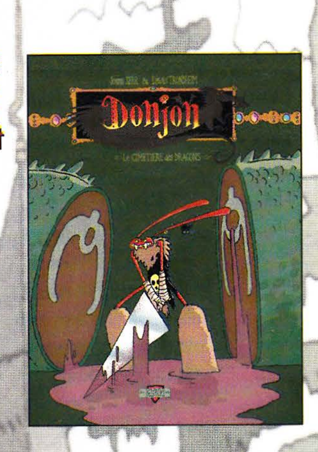


Découvrez *Donjon*, l'excellente BD de Sfar et Trondheim dont un nouveau tome paraît ces jours-ci ! Aucun rapport avec AD&D et pourtant on y trouve un gigantesque donjon peuplé de monstres et visité par des hordes d'aventuriers. Un régal !





Pour être parmi les 10 premiers gagnants qui recevront les trois tomes de *Donjon*, ou les 10 suivants qui recevront les tomes 1 et 2 ou les 21e à 30e qui recevront le tome 1, répondez aux deux questions ci-dessous.



1) Qui est le co-créateur, avec Gary Gygax, de D&D ?
a) Dave Arneson
b) Mark Rhein•Hagen
c) Greg Stafford

2) TSR a édité un JdR western. Quel était son nom ?
a) Top Secret
b) Deadlands
c) Boot Hill

Bulletin réponse

A retourner avant le **29 avril 1999** à : Casus Belli, concours Donjon, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75503 Paris Cedex 15. Un seul envoi par foyer. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

Question 1 : a ☐ b ☐ c ☐ Question 2 : a ☐ b ☐ c ☐

Nom : ……………………………………………

Prénom : ……………………………………………

Adresse : ……………………………………………

……………………………………………………

Code postal : ……………………………………

Ville : ……………………………………………

Surface

pour Polaris, en v.f.

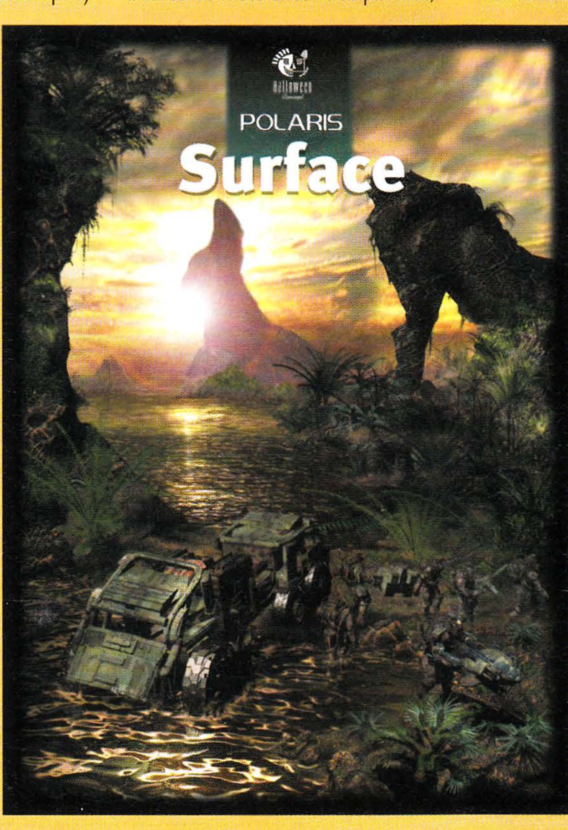
JdR

Entre deux eaux...

Les forçats de la mer, Messieurs Blondel et Tessier, ont encore frappé. Je vais finir par croire que chez Halloween, il est d'usage d'enchaîner les rédacteurs devant un ordinateur… Ce n'est plus du stakhanovisme, c'est de l'esclavage ! La première chose qui vient à l'esprit quand on a *Surface* en mains est : « Enfin ! » Puis, dans les deux secondes qui suivent : « Quoi ? Seulement 115 pages ? » Mais voyons comment ces pages sont remplies.

En haut, c'est pire

Ce supplément décrit, sous forme d'un abécédaire, la Surface, c'est-à-dire le monde d'en haut. Et c'est vraiment l'enfer, le paradis de « Tchernobyl MJ », le cauchemar du PJ innocent, la solution finale contre les Bernard des profondeurs. Mais qu'ils se rassurent nos braves Irrécupérables. Les auteurs ont pensé à eux avec le chapitre deux. On y trouve tout ce qu'il faut pour créer de nouveaux persos optimisés (pouvoirs Polaris compris) permettant de sévir à nouveau, façon « désolé Patrick, mais c'est page 33 des règles… ». Le chapitre trois, quant à lui, permet de relier la terre ferme à l'environnement aquatique initial du jeu en précisant « qui est qui » et « qui fait quoi ». Cela ne va pas très loin mais c'est largement suffisant d'un point de vue géopolitique. Le chapitre quatre revient sur l'environnemental en s'occupant de la faune et de la flore des continents, sous-entendez les monstres à buter et les ronces qui piquent. Mention spéciale pour les « communautés insectes » et leur petit côté *Starship Troopers*.



Le chapitre 5 évacue en 9 pages (!) la description des continents, tandis que le chapitre 6, fort judicieusement composé d'annexes, intègre le matos, les armures, les règles de simulation particulières au nouvel environnement et les véhicules. C'est propre et parfaitement huilé, on sent le Tessier en grande forme.

Pourquoi y aller ?

Alors, comprenons-nous bien. Le début de ma critique (sous-entendu « avis mitigé ») ne remet absolument pas en cause l'excellence de ce supplément. Le tandem magique a produit un ouvrage dense, bien écrit et pour tout dire très riche en possibilités de jeu. Bref, un indéniable plus pour l'univers de *Polaris* qui mûrit à la vitesse d'une marée dans la baie du Mont-St-Michel. En fait, le grand péché de *Surface* est de m'avoir trop alléché. Plus ma lecture avançait et plus j'imaginais la bonne petite campagne sympathique de derrière les fagots : à force de mettre leur nez partout, les PJ finissent par se retrouver indésirables dans les Stations. Du coup, les Autorités décident de s'en débarrasser de la plus mesquine des façons qui soient : en les envoyant dans une version moderne du bagne de Cayenne. Bien sûr, ce sont des Héros. Alors ils s'évadent et découvrent le monde d'en haut. A moi les mutants, les sales bestioles, les petites communautés étranges mais finalement bien sympathiques, les mystérieux dépôts généticiens, les cités en ruine et les magouilles des Nations qui cachent soigneusement au bon peuple que finalement, il est tout à fait possible de vivre à l'air libre (avec, bien sûr, une énième drogue favorisant la survie…). Bref, largement de quoi faire en s'affranchissant de la claustrophobie des profondeurs, mais est-ce que j'ai raison d'imaginer ça ? *Surface* ne fait qu'une petite centaine de pages alors que deux ou trois fois plus n'auraient pas été de trop. C'est une sorte de *Toolkit* à la *GURPS*. Ce sentiment est d'autant plus renforcé qu'il n'y a pas de scénario (où sont passées les bonnes habitudes ?) et que les auteurs s'acharnent à préciser qu'il est impossible de survivre très longtemps dans l'enfer de la Surface ! En fait, toutes les bases y sont mais le pauvre MJ, une fois de plus, va devoir se débrouiller pour imaginer le reste (sans savoir s'il est dans la ligne du Parti). Remarquez, ce n'est pas très grave. Après tout, la Surface colle parfaitement (toutes proportions gardées) avec ce que l'on peut trouver dans *Dark Sun* (*AD&D*), *Dark Earth* voire carrément avec le vénérable *Morrow Project*…

Philippe Rat

Un supplément français édité par Halloween Concept. Auteurs : Julien Blondel et Philippe Tessier. Prix : 139 F.

Hogshead Publishing

● **Warhammer** : Toujours pas de *Marienburg*, et je ne l'annonce plus tant que je ne l'aurai pas en main. Allez, en chœur : « Il sortira à Pâques, mironton mironton mirontaine, il sortira-z-à Pâques, ou à la Trinité… ou à la Trinité. »

Holistics Designs

● **Fading Suns** : *Lifeweb* est sorti. A part un recueil de nouvelles pas terribles et dont on ne vous parle même pas dans la Librairie ludique tellement il est laborieux à lire, Holistics n'avait rien sorti depuis des mois. Depuis Noble Armada, en fait. De tous les éditeurs qui ont fait le pari du jeu avec figurines, Holistics serait-il le premier à souffrir d'une surdose de plomb ?

Last Unicorn

● **Star Trek Next Generation** : *The Price of Freedom - Planets of the Federation* est un très beau guide de 128 pages, et il est sorti, tout comme *A Fragile Peace*, un scénario.

Palladium

● **Palladium RPG** : *Baalgor Wastelands* est arrivé. Si vous cherchez un coin peu fréquentable où envoyer des aventuriers, pourquoi pas là ? Mais le jeu de rôle a produit tellement d'endroits où ne pas passer ses vacances qu'il est difficile de voir ce qui différencie Baalgor d'une foultitude d'autres endroits malsains…

● **Rifts** : *Rifts Australia* est arrivé. Comme de juste, il y a des kangourous mutants sur la couverture. Pour le reste, c'est du Rifts bien déjanté, avec plein de flingues, de nouvelles professions, de background loufoque… A noter aussi que *Rifters*, le prozine, sort avec une régularité d'horloge et est arrivé à son n° 5.

● **Robotech** : *Mechanoids Invasion* est là et pas inintéressant pour les fans de Robotech.

● **Teenage Mutant Ninja Turtles RPG 2nd Edition** : Toujours pas. Parlons d'autre chose, vous voulez bien ?

Pagan Publishing

● **Call of Cthulhu** : *Countdown* a comme un petit retard à l'allumage. On sait que cette suite de Delta Green sera grosse, belle et probablement passionnante.

Pinnacle Entertainment

● **Deadlands** : *River o'Blood* est arrivé. Matthieu Balay remonte le Mississipi p. 89. *Adios A-Mi-Go* est une petite aventure compatible avec L'appel de Cthulhu. La nouvelle est mal écrite, le scénario est médiocre… reste le jeu de mots du titre et les règles de conversion entre Deadlands et L'appel de Cthulhu, qui fascineront les gens que ce genre de chose fascine. Enfin, *Lost Angels* commence à accumuler un retard respectable. Il ne devrait donc plus tarder.

● **Hell on Earth** : Là, en revanche, les nouveautés sortent à jet continu ! *Brainburners* est consacré aux sykers, l'équivalent local des psioniques. *Children of the Atom* est un gros livret qui contient tout ce qu'il faut pour jouer un mutant pitoyable, difforme et qui brille dans le noir (ou mieux, pour les trucider). *Road Warrior*, quant à lui, se consacre à l'aspect Mad Max du jeu, avec des véhicules, des armes, des règles, des poursuites en voiture, des explosions… Bref, à côté, Car Wars, c'est de la bluette !

Steve Jackson Games

● **Gurps** : *Gurps Special Ops 2* n'est toujours pas là. *Gurps Who's who* (mai) présente, en 128 pages, une cinquantaine de personnages historiques peu connus et prêts à intégrer dans vos propres campagnes. L'idée est marrante, et si elle est bien réalisée, il y aura de quoi manger pour les amateurs de n'importe quel jeu historique. *First In* est un supplément pour Gurps Traveller consacré aux éclaireurs, ces courageux petits gars qui se lancent à la recherche de planètes inconnues et testent, les premiers, les particularités de la faune locale. Après les mercenaires du cosmos, les éclaireurs, c'est logique. A quand le supplément sur les stewards des paquebots spatiaux ?

● **In Nomine** : *Liber Servitorum* ne devrait plus tarder. Il sera suivi par *Corporeal Player's Guide*, un supplément plein d'informations sur les morts-vivants et autres sorciers. Sérieux comme sont ces Américains, je parie que les invocateurs n'auront plus besoin de remplir une piscine de crème Chantilly pour faire venir le prince-démon de la gourmandise !

● **Authentic Thaumaturgy** est un ovni. Cet petit livret, écrit par un occultiste véritable & authentique & très sérieux & très plein de lui-même présente brièvement de « vraies » théories magiques. C'est franchement étrange, très agaçant si vous êtes un rationaliste, mais si vous jouez à Nephilim, Mage ou, pourquoi pas, à L'appel de Cthulhu il y a des renseignements à en tirer.

TSR

● **Alternity** : *Starships* contient des règles de création de vaisseaux spatiaux et dix-huit exemples déjà construits. *Outbound : An Explorer Guide* propose des systèmes solaires ▷



JdR

Bestiaire monstrueux
Le Livre des Artefacts

pour AD&D, en v.f.

Monstre, Trésor !

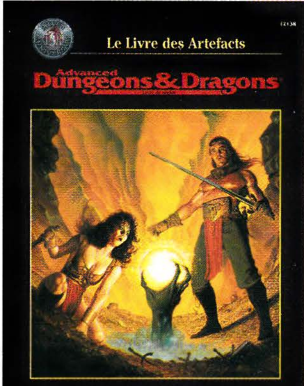
Tada ! Après moult retard, le *Bestiaire monstrueux*, un des trois piliers d'*AD&D*, nous arrive enfin dans sa version intégrale et en couleur. *AD&D* étant avant tout un jeu héroïque, les aventuriers de tout poil y enchaînent quêtes, explorations et batailles. Et l'adversaire suprême reste avant tout le « monstre », qu'il s'agisse d'un troupeau de moutons, d'une goule, d'un Orc, d'un Elfe noir, voire d'un des vingt-trois types de dragons. Ce monstre n'est pas forcément une « bête », et en dehors de ses caractéristiques chiffrées, vous trouverez pour chacun son écologie, ses habitudes et attitudes. Bref de quoi le jouer intelligemment (si vous le désirez…). Même si TSR produit chaque année de nouveaux recueils de monstres, les quelque trois cent cinquante décrits ici ont l'avantage et d'être ceux croisés dans la plupart des aventures, et d'être suffisamment variés pour peupler vos propres créations.

Quant au *Livre des Artefacts*, il ne faudrait pas le confondre avec un simple catalogue d'objets magiques. En termes d'*AD&D*, les artefacts sont des reliques particulièrement puissantes et rares, capables de transformer complètement les aventuriers, voire d'influencer le monde entier par leur simple présence (c'est pourquoi seuls une cinquantaine sont décrits, mais des règles détaillées de création d'objets magiques remédient à ce petit nombre).

Autant le *Bestiaire monstrueux* servira à peupler les « donjons », autant *Le Livre des Artefacts* ne devra être utilisé que pour concevoir une campagne et une quête dans son ensemble, la relique étant soit le but ultime, soit l'instrument même de l'aventure (ainsi le Sceptre aux sept morceaux a fait l'objet d'une grande campagne en anglais : *The Rod of Seven Parts*). Si vous désirez un exemple, lisez donc notre aventure *AD&D* (pp. 44-47), concoctée par nos tarazimboumant Pat & Chris. Enfin, pour les meneurs de jeu débutants à qui il manquerait de l'imagination pour créer les « salles » de l'aventure, un *Manuel du constructeur de donjon* est également disponible.

Pierre Rosenthal





Edités en français par Descartes sous licence TSR. Prix : Bestiaire monstrueux (299 F) ; Le Livre des Artefacts (159 F).

JdR



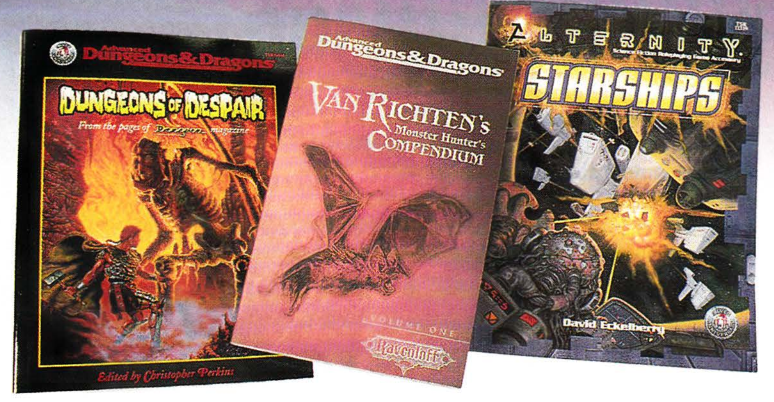
La voie du Crabe

pour Le Livre des Cinq Anneaux, en v.f.

Ça y est. Je commence à douter. Comme d'habitude, j'ai tout acheté en anglais. D'abord, parce que je n'avais pas envie d'attendre dix ans une traduction hors de prix. Ensuite, parce que je m'étais dit que la version française ne pouvait pas être de meilleure qualité que l'originale. Et là patatra ! Pour le même prix, on a droit à un produit mieux suivi, mieux présenté et mieux écrit que l'américain ! Alors moi, du coup, je regrette un peu de ne pas avoir la version française…
Alors, les Crabes, c'est comment ? Bien ! Très bien même ! Il y en a pour tous les goûts avec les gardes du corps de Rokugan. Les bourrins ont les berserkers, les stratèges pondérés ont les architectes Kaiu, les magouilleurs ont les marchands Yasuki et les mystiques ont les célèbres chasseurs de sorciers Kuni. En plus de la structure classique des *Voie de…* (historique, règles de création de personnages, PNJ importants, archétypes et appendices), Siroz nous offre un scénario inédit. Que demande le peuple ?

Mehdi Sahmi

Un supplément pour L5A édité en français par Siroz. Auteur : Rob Vaux. Prix : 124 F.



***TSR*, suite.**

prêts à visiter. Tous deux se rangent dans la très honnête moyenne des suppléments Alternity : utiles, intéressants, intelligemment faits… mais pas indispensables, à moins que le sujet ne vous passionne. *Planet of Darkness* est un scénario plus orienté vers le commerce et l'espionnage que l'extermination d'aliens pustuleux. Ça commence bien, mais ça se termine par une balade donjesque à l'intérieur d'un cuirassé stellaire, avec un artefact extraterrestre dans le rôle de l'objet magique surpuissant. Les deux premiers tiers sont plus consommables.

Contrairement aux trois suppléments précédents, *Tangents* n'a aucun rapport avec Star*Drive. C'est un livret d'une centaine de pages présentant des univers parallèles et les moyens de les visiter. Il devrait être arrivé, a l'air prometteur, et on vous en reparlera peut-être.

● **AD&D** : *The Sylvan Veil* est un crossover avec DragonLance, plus de détails p. 90. Si vous avez fini La nuit des profondeurs et que vous ne savez plus quoi faire, voici *Axe of the Dwarven Lords*, une énorme aventure pour aventuriers de niveau 13 à 15, pleine de nains hargneux, d'objets magiques costauds et surtout d'une immense forteresse naine abandonnée qu'il faudra visiter jusqu'aux moindres latrines.

● **D&D** : La série *Fast Play* compte déjà deux scénarios. Pierre Rosenthal vous prend par la main et les fait découvrir p. 90. Une nouvelle boîte d'initiation, sobrement titrée *Dungeons & Dragons Game* sort en avril.

JdR



La chute d'Arwoor

pour Thoan, en v.f.



À l'époque, *Thoan* n'a pas rencontré le succès attendu par son éditeur. En conséquence, il n'était pas prévu que paraisse la seconde partie de la campagne *Arwoor*. Mais c'était sous-estimer la détermination de certains fans et des auteurs. Résultat : la suite et fin de la campagne est aujourd'hui disponible, grâce à un circuit parallèle. Et voilà un supplément tout neuf et… aussi passionnant que son premier volet. Après Okéanos et l'Amérindia, les PJ sont invités à grimper le reste du Monde à Étages. Et chaque fois, les autochtones leur réservent un accueil au-delà de leurs espérances… Ainsi, les Khamshems les détroussent et les réduisent en esclavage, les chevaliers teutoniques les invitent à une joute, les négroïdes les convient à un repas dont ils sont le plat de résistance et les amazones les ~~CENSURÉ~~. Au passage, nos héros se rendent sur la lune, font la connaissance de Kickaha et l'assistent dans l'assaut qui doit aboutir à la chute d'Arwoor l'usurpateur. Après ça, qui oserait dire que *Thoan* c'est fini ?

Mehdi Sahmi

Un supplément disponible auprès de Cyril Pasteau, 2 bis avenue de la Faisanderie, 78400 Chatou.
Courriel : cpasteau@club-internet.fr
Prix : 68 F (50 F + frais d'envoi).

● **Forgotten Realms** : *The Accursed Tower* est un scénario pour aventuriers débutants, sur lequel plane l'ombre de Drizzt, l'elfe noir de la trilogie de R.A. Salvatore (qui, surprise, est l'auteur de ce scénario).

● **Greyhawk** : *Scarlet Brotherhood* est arrivé, et contient une centaine de pages d'individus plus abominables les uns que les autres et qui ont, malheureusement pour Greyhawk, les moyens de leur politique. De toute façon, un supplément où l'on retrouve les classes du moine et de l'assassin ne peut pas ne pas marcher !

● **Planescape** : *Servants of Light : The Celestials* est un supplément Planescape sans l'être tout en l'étant. Pour simplifier : ▷

Cartes



The Balrog

pour Middle Earth : The Wizards, en v.o.

Incarnez le Démon des Abîmes

La nouvelle extension pour le jeu de cartes *Middle Earth : The Wizards* est enfin disponible. Sur le même principe que les *Challenge Decks*, elle se présente sous la forme de deux boîtes différentes contenant chacune un jeu préconstruit prêt à jouer. Chaque boîte contient 132 cartes, comprenant les sites spécifiques au Balrog, de nouveaux personnages, ainsi que de nouvelles cartes Ressources et Périls. Cette présentation sous forme de paquets prédéfinis permet aux collectionneurs d'obtenir la totalité des cartes en achetant un exemplaire de chaque boîte, et facilite l'approche des nouveaux joueurs qui n'ont plus à se préoccuper de construire un jeu. La qualité des dessins est excellente, le design des sites spécifiques au Balrog étant particulièrement réussi (bord noir cerné de flammes). Cette extension permet donc d'incarner le Balrog, une abomination démoniaque jadis au service de Morgoth, qui décide lui aussi de partir en quête de l'Anneau Unique pour la domination des Terres du Milieu. Trouvant refuge dans les Abîmes ou à la Moria, le Balrog ne peut avoir comme suivants que des Orcs ou des Trolls, et ne peut donc utiliser que des compagnies' overt'. Cette limitation est compensée par la possibilité de faire arriver en jeu à chaque tour, un ou deux personnages de sa main, de sa défausse ou de son talon. Les compagnies sont donc toujours nombreuses et utilisent généralement plus la force que la discrétion pour obtenir des points de victoire, protégées par les pouvoirs démoniaques (Fana) du Balrog. Celui-ci étant le maître des profondeurs, les déplacements souterrains sont facilités et lui permettent, entre autres, de se lancer à l'assaut des forteresses naines à partir des Abîmes. De nouvelles stratégies originales qui font de *The Balrog* un jeu à part entière.

Après les Sorciers, les Nazguls et les Sorciers déchus, incarner le Balrog est une nouvelle façon d'aborder la lutte de pouvoir au cœur de l'univers de Tolkien, un nouveau souffle pour un jeu à la stratégie complexe mais dont les possibilités et l'intérêt augmentent à chaque extension.

Luke

Édité en américain par ICE.
Prix indicatif : 119 F chaque boîte.

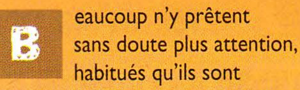


JdR

Le Compagnon

pour Nephilim, en v.f.

Souvenirs, souvenirs...





Beaucoup n'y prêtent sans doute plus attention, habitués qu'ils sont à parcourir les champs magiques et déjouer les machinations à cinq niveaux, mais jouer un Nephilim n'a, a priori, rien d'évident. Pensez donc, un être magique, vieux probablement de quelques millions d'années, qui plus est modelé par ses incarnations successives à des époques aussi diverses que le Néolithique, l'Irlande mythique ou le Siècle des Lumières… Bien heureusement, *Le Compagnon* vient à point nommé aider le joueur dans cette tâche difficile. En 143 pages, ce supplément petit format reprend et détaille chacun des épisodes occultes initialement présentés dans la seconde édition du jeu, et destinés à la création du personnage. Ainsi, pourrez-vous enfin savoir quels événements précis se cachent derrière les titres sibyllins du Royaume agarthien de Gandhara ou de Louis, Enfant-Roi Soleil (et en découvrir quelques autres). La partie technique est réduite au minimum, et c'est tant mieux. Pour chaque événement occulte, présenté sur une page, on retrouve le coût en points de Sapience et les avantages acquis selon le niveau d'implication choisi par le joueur. Les textes qui composent l'essentiel de l'ouvrage sont agréables à lire, souvent très intéressants, mais n'apportent rien de vraiment neuf à l'univers de *Nephilim*. Léger bémol, certains événements restent confus ou, plus ennuyeux, ne permettent pas de comprendre clairement comment un personnage peut y être impliqué. Au fil des inévitables questions laissées sans réponse, on se prend à rêver d'un supplément par époque, pour y voir un peu plus clair, à la manière des *Arthuriades* de la première édition. L'ouvrage est globalement une réussite, même s'il y manque à mon goût un chapitre par époque consacré au vécu « exolérique » du personnage, impression accentuée par les illustrations, de qualité mais trop nombreuses. La Sapience, c'est bien, mais ce n'est pas forcément ce qui permet d'alimenter le rôle et de donner corps et saveur à un personnage. Surtout aussi complexe qu'un Nephilim…

Olivier Bos

Un supplément français pour Nephilim, édité par MultiSim.
Auteurs : collectif MultiSim.
Prix : 119 F.













TSR, suite.

il présente les résidents des Plans supérieurs, que vous ou moi appellerions des anges, mais il peut servir pour tous les univers d'AD&D.

- **Ravenloft** : *Van Richten's Monster Hunter's Compendium, vol. 1* est très beau, avec un format agréable et une couverture magnifique. Malheureusement, c'est essentiellement de la reprise.
- **DragonLance 5th Age** : Rien avant la réédition des modules originels, en mai.
- **Marvel Super Heroes** : *Fantastic Voyages* est un petit recueil de scénarios mettant en scène les Quatre Fantastiques et leurs adversaires préférés, dont Fatalis et Galactus !
- **RPGA** : *TSR Jam 1999* est un petit recueil d'aventures, principalement pour AD&D (tous parfums), mais aussi pour DragonLance et pour Alternity. A l'origine, ce sont des scénarios de tournoi ou de démonstration, donc très calibrés, mais si vous n'avez pas d'idée et des joueurs qui débarquent ce soir, ça peut vous rendre des services !

White Wolf

- **Vampire – The Masquerade** : *Guide to the Sabbat* et *Guide to the Camarilla* sont là. Tristan Lhomme vous donne plus de détails en p. 72.
- **Kindred of the East** : Comme il fallait s'y attendre, les vampires de l'Orient se voient dotés de leur propre gamme, dont le premier titre sera *Kindred of the East Companion* (arrivé ou ne tardant plus). On y trouvera entre autres une remise à plat des règles remettant Kindred à niveau avec la 3ᵉ édition de Vampire.
- **Vampire – The Dark Ages** : *Cainite Heresy* est probablement là depuis un moment, avec plein de vampires hérétiques, pervers et ricanants qui font boire leur sang impur à des prêtres vicieux,



JdR

New Seattle

pour Shadowrun, en v.o.

Un supplément en anglais édité par FASA. Auteur : Stephen Kenson.
Prix : environ 150 F.

La plupart des jeux de rôle ont leur ville emblématique. Dans le monde de *Shadowrun*, cette ville c'est Seattle, et si on la surnomme « paradis des runners », c'est en raison des innombrables opportunités qu'elle leur offre, et non parce que la vie y est tranquille !
Plus qu'une simple mise à jour de l'ancien *Seattle Sourcebook*, *New Seattle* en propose une complète refonte, plus synthétique et mieux structurée. Si la couleur, les publicités humoristiques et même la carte du Downtown ont disparu, les motivations des acteurs politiques, des gangs, de la pègre et des corporations n'ont jamais été aussi bien décrites. Bien entendu, on a tenu compte de l'évolution de la ville entre 2050 et 2060 (de la guerre des gangs à celle des corpos en passant par la récente « isolation » de la Renraku Arcology). Tout cela donne un supplément riche et dense, fourmillant d'idées de scénarios, de situations et d'ambiances directement exploitables en termes de jeu.
Ce n'est pas pour rien que *le Guide de Seattle*, régulièrement réimprimé, est le plus vendu des suppléments *Shadowrun*. Cette nouvelle mouture, encore meilleure que les précédentes, ne devrait pas déroger à la règle.

Léonidas Vesperini



des moniales dépravées et des fidèles dégénérés. Pourquoi tous ces adjectifs ronflants ? Parce que c'est du label Black Dog, et donc qu'il y en aura partout.

● **Werewolf – The Apocalypse** : *Blood-Dimmed Tides* est là. Ce petit tour d'horizon des océans du Monde des Ténèbres manque un peu de substance par endroits, mais il contient assez de bonnes idées pour que les fans de Mage ou de Changeling, notamment, aient envie d'investir… à condition de vouloir se refaire « Le grand bleu » ou « Les dents de la mer ». On attend pour avril *Book of the Weaver*, plein d'esprits de l'Ordre et de la Stabilité, avec leurs serviteurs humains.

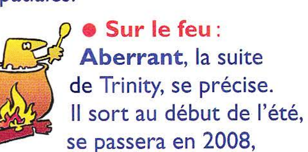
● **Mage – Sorcerer's Crusade** : *The Artisans Handbook* (avril) est un « traditionbook » consacré à une branche de l'ordre de la Raison. Les fans de Léonard de Vinci peuvent investir…

● **Wraith – The Great War** : La version années « 10-20 » de Wraith ne devrait plus trop tarder. Il sera moins épais que ces grands frères et tout ce qu'on peut en dire pour l'instant, c'est qu'il contiendra des règles pour simuler les affrontements entre biplans et sous-marins fantômes. On va attendre de voir, hein ?

● **Changeling – The Dreaming** : *Fool's Luck : The Way of the Commoner* est sorti. On en retient, en gros, que les sidhes sont de sales snobs tyranniques avec des oreilles pointues. Il n'y avait pas besoin de 140 pages pour nous en convaincre… *Pour L'Amour et Liberte* (en approximatif dans le texte), fin avril, sera consacré aux trois dernières maisons nobles, celles de la Cour invisible, avec plein de changelins maléfiques.

● **Mind's Eye Theatre** : Le grandeur-nature a l'air d'être en plein boum, de l'autre côté de l'Atlantique, et la Camarilla fait partie de ses moteurs. *Mind's Eye Theatre Journal* sera un petit prozine trimestriel consacré à la version GN du Monde des Ténèbres, avec des aides de jeu, des conseils et des photos ridicu… pardon, des photos d'ambiance.

● **Trinity** : *Psis Laws* est là. Ce petit livret de background présente les lois qui régissent l'usage des pouvoirs psis. C'est agréable à lire, mais pas palpitant. *Medias* fait la même chose pour les journaux et les journalistes du XXIIe siècle. Ces deux hors-d'œuvre permettront de patienter jusqu'en avril, le mois où sort *Stellar Frontier*, qui détaillera enfin les colonies spatiales.



● **Sur le feu** : **Aberrant**, la suite de Trinity, se précise. Il sort au début de l'été, se passera en 2008, et on y jouera des Aberrants de première génération, que leurs pouvoirs n'ont pas encore rendu fous…

Aux quatre coins des cartes

Decipher

● **Star Trek**. Les quatre mini boîtes *Enhanced First Contact* contiennent chacune trois pochettes (bord noir) *First Contact*, mais aussi et surtout trois cartes spéciales Borg assez costaudes. Détail : une petite feuille transparente peut être posée







sur une carte normale pour signaler qu'elle a été « assimilée ». *Resistance is futile !* L'extension *Dominion* pour *Deep Space 9* est parue (voir page 81) et on y trouve en avant-première la carte Seven of Nine, du jeu-extension à venir : *Voyager*.

● **Star Wars**. La prochaine extension (bientôt) sera *Endor*, tout en sachant que des projets « secrets » n'attendent que le mois de mai (et la sortie du nouveau film) pour être lancés. ▷



Return to Krondor

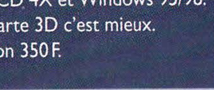
Partir ailleurs…

Return to Krondor, la suite de *Betrayal of Krondor*, est un compromis grand public entre un jeu d'aventure et un « jeu de rôle ». Comme le précédent volet, l'aventure se déroule dans l'univers de Raymond Feist, un auteur de fantasy beaucoup plus populaire outre-Atlantique que par chez nous. Tout commence bien sûr à Krondor, ville assez mal fréquentée, par des missions somme toute assez simples pour vous mettre sur la voie, à petites touches, d'une quête épique et bien construite. C'est dans cette histoire – digne d'un roman – que réside tout l'intérêt de *Return to Krondor*, et non pas dans le côté « jeu de rôle » où, de toute façon, ce jeu est largement supplanté par l'excellent *Baldur's Gate* (cf. *Casus* n° 117). Le jeu pèche grandement par son côté linéaire à outrance. Même *Final Fantasy VII* (un « JdR » console !) offrait plus de liberté que *Return to Krondor* ! L'aspect « jeu de rôle » se résume finalement à gérer des personnages dont aucun n'est créé par vos soins. Oh ! Bien entendu, tout ce joli monde possède des caractéristiques, un inventaire varié, des compétences de combat et des points d'expérience (assez intelligemment distribués d'ailleurs), mais cela ne suffit pas à faire prendre la sauce. Graphiquement, l'accent a été mis sur la 3D et l'ensemble est plutôt réussi, même si vos personnages sont visibles à la « Tomb Raider like » selon des angles de caméra pas toujours très adéquats. Et regarder marcher son personnage provoque la crise de rire tant il donne l'impression d'avoir un manche à balai… quelque part. C'est dommage car les « jeux de rôle » informatiques sont assez rares, malgré une tendance à revenir sur le devant de la scène, cette année du moins. En bref *Return to Krondor* est un bon jeu d'aventure, mais pas plus…

Get Anxious !







Return to Krondor est édité en français par Havas Interactive. Config. mini : P166+, 24 Mo de Ram, lecteur de CD 4X et Windows 95/98. Avec une carte 3D c'est mieux. Prix : environ 350 F.

YYYYAHHHHHH !! !

Thain

pour Demonworld, en v. f.



Un supplément pour Demonworld publié en français par Asmodée Éditions. Prix : 109 F.

Imaginez un croisement entre des Écossais (repassez-vous *Braveheart*) et des Pictes (relisez *Conan*), guidé par des esprits totémiques. Ajoutez des Gar'ydwens, une variante massive et agressive de taureau. Complétez avec des guides spirituels : chamans (garants de la croyance en l'Esprit animal gardien de la Horde) ou serviteurs de Dorga (une sorte d'Église qui prétend que rien ne peut arrêter la conquête du monde par le peuple !). Vous obtenez les Thaïnites, qui se complaisent dans le pillage (surtout des côtes de l'Empire) et ne vivent que pour la guerre. Leur armée peut être composée de :

— Troupes (guerriers ou vétérans). Issues des différentes Hordes (Loup, Ours, Sanglier, Aigle et Lion des montagnes), avec le risque de voir se réveiller la haine qui existe entre elles (on oublie l'ennemi initial et on se baffe !) ou d'une seule Horde, offrant plus de stabilité mais sans les avantages des autres Hordes. Les Loups ont des Lycanthropes, les Ours possèdent une force colossale, les Sangliers font preuve d'une grande sauvagerie, les Aigles possèdent d'excellents archers et les Lions des montagnes sont mobiles.

— Gar'ydwens. Ils font office de machines de guerre puisque certains transportent des archers ou une baliste. Leur taille va de 1 à 4 socles.

— Guides spirituels. Plus il y a de chamans moins il peut y avoir de serviteurs de Dorga.

— Chefs (champions ou héros). Ces individus reconnus pour leurs exploits permettent de maintenir une certaine cohésion à l'armée.

Globalement, les troupes sont fortement armées, peu armurées, mais les Aspects (20 au choix) que peuvent fournir les chamans (une magie qu'ils donnent à une unité) permet une personnalisation de l'armée à chaque bataille. La magie de l'Église de Dorga se rapproche un peu de celle des Isthak.

Le tout est présenté comme de coutume (historique, troupes, magie et objets). Au final, un bon supplément présentant une armée intéressante (et amusante) à jouer, et que seule une couverture (dessinée par le petit frère de l'auteur ?) vient gâchée !

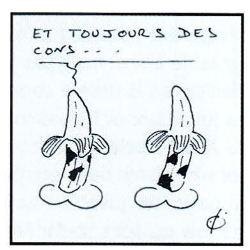
Philippe Simon

Monghol & Ghota *par Olivier Bédué*









Dragon Star Software

● **Apprentice** est un logiciel gratuit (pour PC) qui permet de jouer à *Magic* via Internet, depuis la création de paquets jusqu'à la gestion des phases. Attention, ce n'est pas un programme qui joue les effets, comme celui de Microprose le fait, il s'agit « juste » d'un protocole pour disputer des parties avec des adversaires éloignés mais connectés. En février, Wizards avait interdit la diffusion d'*Apprentice* pour des raisons de copyright. Un accord ayant été trouvé, vous pouvez à nouveau télécharger le logiciel à l'adresse <www.dragonstudios.com>

Hexagonal/ICE

● **METW**. *The Balrog* est enfin disponible (voir page 84).

● **LSdA : LS**. La version française de *The Lidless Eye* nous arrive en avril sous le titre *L'Œil de Sauron*. Contrairement à l'édition américaine qui proposait une collection « normale » à compléter par des pochettes-recharges – et des paquets préconstruits avec des Nazgûls –, la v.f. se présentera sous la forme de cinq paquets préconstruits différents qui permettront à celui qui achète les cinq d'avoir la collection complète. Signalons que l'on peut jouer cette extension sans avoir besoin du jeu de base *Le Seigneur des Anneaux : Les Sorciers*.

Star Games

● **Foot Expert**™ est un jeu de cartes à collectionner où le but est de gérer une équipe de 22 joueurs de football, et de battre son adversaire. Les cartes sont vraiment laides mais les mécanismes de jeu sont plutôt corrects. Pour plus d'info, vous pouvez consulter le site Internet <www.foot-expert.com>



Wizards of the Coast

● **Legend of the Five Rings**. La série *The Hidden Emperor* se termine avec une extension intitulée *The Concluding Episode*, qui regroupe trois « clans ». On y trouve le Phoenix (Eternal Halls of the Shiba), la Toturi's Army (The Palace of Otosan Uchi) et surtout le Ninja (The Dark Path of Shadow) qui commence sans force et sans honneur, mais qui devrait ne pas en avoir besoin pour faire *mal*.

● **Pokémon**. Il parait que les Japonais sont fondus de ce nouveau jeu vidéo, et que la déferlante a atteint les États-Unis. Wizards a créé pour l'occasion un jeu du même nom, assez proche sur le principe des jeux ARC ou Portal, mais quand même un peu plus compliqué !



● **Deadlands**. *The Pine Box Edition* sera une « compilation » de tous les épisodes parus de ce jeu de cowboys-zombis. Trois nouvelles extensions sont prévues pour 1999, ainsi qu'une édition pour débutants.

● **Magic - Tournois.** Tous les trois mois, la Duelist Convocation International met à jour la liste des cartes





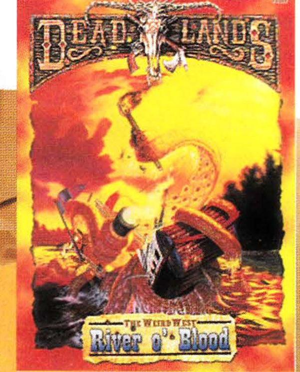


interdites ou limitées dans les tournois officiels de Magic. La politique de ces deux dernières années était d'avoir le minimum (voir aucune) de cartes bannies en tournoi standard (c'est-à-dire les cartes disponibles). Or la liste des cartes interdites à partir du 1er avril (mais oui, c'est sérieux) est impressionnante: Earthcraft* et Lotus Petal (Habilité cthonienne, Pétale de Lotus - Tempête); Dream Halls* (Salle du rêve - Forteresse); Recurring Nightmare* (Cauchemar récurrent - Exode); Fluctuator*, Time Spiral*, Tolarian Academy* et Windfall (Fluctuateur, Spirale temporelle, Académie tolariane, Aubaine - L'Épopée d'Urza). Wizards of the Coast voulant sans doute éviter que des hordes de fanatiques ayant dépensé des tas de sous viennent saccager leurs locaux, ils ont mis en place une opération d'échange (appelée Redemption en anglais, brrr!) qui permet d'échanger les cartes signalées par un * contre une pochette-recharge de la même extension (un Dream Hall contre une pochette Stronghold donc ! Et si on reçoit un autre Dream Hall dans sa pochette ?). Ne rêvez pas : ils n'échangent pas les Pétales de Lotus ! Le côté positif, c'est que les cartes qui permettent soit des jeux trop rapides (2e tour, t'as perdu), soit des jeux où on joue tout seul (oui, mon 2e tour dure 12mn, pourquoi ?) vont être moins nombreuses. Le côté négatif, c'est qu'on se demande comment les cartes sont testées, et quand on pense aux heures passées pour trouver « la » carte manquante à son paquet… Signalons quand même que ces cartes ne sont ni interdites, ni limitées (à part l'Académie tolariane et la Spirale temporelle) dans les formats Étendu et Classique, et que vous pouvez donc les garder pour ceux-là. Les nostalgiques verront d'ailleurs que certaines cartes « mega puissantes de la mort » ne sont plus interdites dans le format Classique-Restreint: Candelabra of Tawnos, Copy Artifact, Maze of Ith et Mishra's Workshop. En ce qui concerne l'opération d'échange, nous ne savons pas encore ▷

JdR

River o'Blood

pour Deadlands, en v.o.



Publié par Pinnacle Entertainement. Auteur : John Goff. Prix : environ 240 F.

Dans *Deadlands*, les suppléments décrivant un lieu suivent une formule désormais classique : une boîte contenant un livre principal, deux petits livrets et une carte. Cette extension est largement consacrée à la description de la Nouvelle-Orléans, mais elle va aussi plus loin et présente au lecteur les hauts lieux et personnalités de la partie sud du Mississipi. On y découvre d'ailleurs deux barons du rail, mis à nu dans la partie réservée au Marshall. Les habituels monstres et personnages maléfiques ne manquent pas à l'appel, avec quelques surprises peu ordinaires (notamment du côté de Bâton Rouge). Le vaudou occupe évidemment une place de choix dans ce supplément; cette forme de magie repose essentiellement sur la foi et les ingrédients traditionnels. Le scénario, qui exploite une partie du background décrit, est un peu moins mauvais que la moyenne. L'ensemble, sans être extraordinaire, vaut sans aucun doute un détour dans cette région, qui surprendra certainement les joueurs blasés par les régions plus à l'Ouest.

Matthieu Balay

JdR

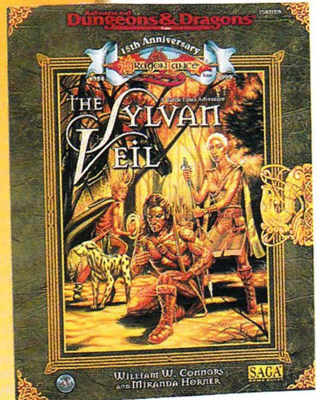
The Sylvan Veil

pour AD&D/Saga DragonLance, en v.o.

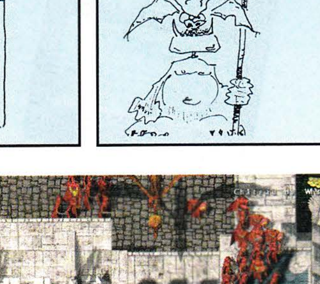
Édité en américain par TSR.
Prix : environ 135 F.

Si D&D/TSR fête ses 25 ans, *DragonLance*, lui, fête son quinzième anniversaire. Et les fondateurs du mythe, Margaret Weiss et Tracy Hickman, sont de retour à la maison. Toutefois, *The Sylvan Veil* n'est pour l'instant qu'« écrit d'après un concept de M.W. et T.H. ». En effet, ce livret est un produit hybride, montrant sans doute ce que va devenir la série *DragonLance*, mais il reste encore attaché aux normes de Saga-Fifth Age en respectant la même démarche que les produits en boîte. On a donc un historique détaillé sur les Elfes de Sylvanesti, une aventure d'une grande linéarité (mais correcte) avec des personnages prêts à jouer, puis des informations sur l'avenir de la grande forêt. La période décrite est celle des romans *The Battle Lines* (donc Cinquième Âge). Pourquoi pas ! Mais le background complet n'est décrit que dans le jeu *Fifth Age* ! On attend donc avec impatience la série directement réalisée par le duo magique, et qui nous permettra de jouer la guerre du Chaos, pour pouvoir enfin passer de la guerre de la Lance au Cinquième Âge. En attendant, jetez-vous tous en mai sur la réédition intégrale des quatorze modules *DragonLance* (en anglais, et avec les doubles carac' AD&D/Saga).

Pierre Rosenthal







Monghol & Ghota
par Olivier Bédué

Wizards of the Coast, suite.

si elle se fera également avec des pochettes françaises (Tempête est de toute façon complètement épuisée). Renseignez-vous auprès du service consommateur de WotC au 01 43 96 35 65.

● **Magic - Errata**. Pour éviter les effets « récurrents », toutes les créatures « gratuites » comme Nuée de færies ou Grande baleine ne permettent désormais de dégager les terrains que si : a) elles sont jouées (et non pas mises en jeu) et b) depuis votre main !

XXXenophile

● Signalons aux amateurs de dessins coquins mais soft des Foglio, que l'on peut maintenant commander des sets complets du jeu *XXXenophile* pour 100 $, directement sur leur site <www.xxxenophile.com>



Tutti Frutti

Activision

● La sortie de **Heavy Gear II**, dûment chroniqué dans le précédent numéro, est reportée à l'automne prochain. C'est sympa de constater que les éditeurs de jeux vidéos sont parfois autant à la masse que ceux de jeux de rôle.

Asmodée Éditions

● **Revolución !** est un petit jeu de cartes joyeusement cynique dans la grande tradition des *Junta* et autres jeux d'enfoi... de diplomates. Mexique 1912. Vous êtes le chef d'une faction politique et vous devez prendre le contrôle du pays en recrutant des alliés, en vous procurant de l'équipement (des bombes !) et en manipulant des politiciens. Ce jeu de fourbes sera en boutique en avril.

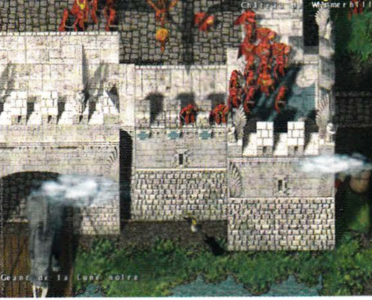


● **Demonworld**. *Thain* est sorti. Pour en savoir plus, rendez-vous p. 88.

Cryo



● C'est en juin que sortira l'adaptation en jeu vidéo de la fameuse BD de Froideval et Ledroit, **Les Chroniques de la Lune Noire**. Les graphismes sont somptueux, comme souvent chez Cryo, et l'univers est celui du début de la BD. Vous jouez Wismerhill, mais un Wismerhill qui n'a pas encore fait son choix entre les différentes forces qui s'affrontent pour la domination du monde : l'Empire, la Lune Noire, l'ordre de la Lumière et celui de la Justice. Ces *Chroniques* se présentent comme un jeu de stratégie en temps réel.





JdR

Fast Play Game : Wrath of The Shattered Circle

For beginners !



Avec la combinaison *Boîte d'initiation à AD&D* et trilogie de scénarios *L'Épée des Vaux*, Descartes a plutôt bien assuré pour les débutants à « Donjons & Dragons » en français. Mais ce que font les Américains n'est pour une fois pas mal non plus. Ainsi la série Fast Play Game propose deux livrets contenant chacun :

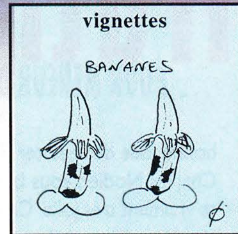
— l'essentiel des explications pour savoir ce qu'est un jeu de rôle ;
— quatre personnages prêts à jouer ;
— un minimum (suffisant) de règles ;
— un mini scénario jouable en une heure (*The Ruined Tower*).

L'avantage est que chaque événement du scénario est expliqué en détail, allant jusqu'à dire quel dé lancer pour chaque personnage. Pour qui a déjà fait du jeu de rôle, peu d'intérêt, mais pour un fan de *Baldur's Gate* ou de « livres dont vous êtes le héros » qui veut passer au « jeu sur table », c'est très bien fait. Une fois *The Ruined Tower* joué, la deuxième partie du livret propose de nouveaux personnages et des options pour les équiper (le magasin), ajoute quelques règles et propose surtout une « vraie » aventure qui pourra alimenter dans les quatre à douze heures de jeu. *Wrath of the Minotaure* est une aventure se passant dans des souterrains (porte/monstre/trésor), *Eye of the Wyvern* dans la nature (plus de choix) ! Même si le début est

en quatre



vignettes



Descartes Éditeur

● **Chronicles** est le magazine de Target Games entièrement consacré à *Warzone* et *Chronopia*. Sa version française fera son apparition en avril. Vous y trouverez plein de conseils de peinture et de fabrication de décors, du background, des récits de parties, etc.

Halloween Concept

● **Coâ** est un petit jeu de cartes à base de mares et de grenouilles. Il devrait bondir en boutique vers avril. On verra à ce moment-là s'il a de la cuisse.

Hexagonal

● **Arkaal** est un jeu de figurines fantastiques qui viendra grossir les rangs des jeux du genre, à peu près au moment de la sortie de ce Casus. On en reparle au prochain numéro.

Interplay

● **Tales of the Sword Coast** est la première des deux extensions prévues cette année pour l'excellent *Baldur's Gate*. Elle sera disponible fin avril et permettra d'emmener les personnages un ou deux niveaux plus haut. Il y aura quatre nouveaux lieux à visiter, qu'on nous promet complexes, et de petites modifications au jeu (quêtes supplémentaires).

Lézéditions du Yéti

● **Zôon** est le deuxième jeu (après *Tombeurs*) de ce petit et récent éditeur. Il s'agit également d'un jeu de cartes où l'humour est dominant. Les Zôons, créatures féroces et stupides, se déchirent pour la possession de reliques sacrées. Le jeu sera vendu en paquets de 32 cartes contenant des armées différentes (quatre au départ, d'autres plus tard). Parution en mai.

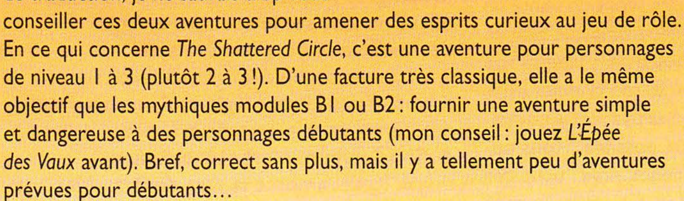


Tilsit Éditions

● Y a du relâchement dans le planning ! **Les batailles de Pharaon**, un jeu de plateau qui utilise les mêmes mécanismes que *Britannia*, devrait être là au moment où vous lisez ces lignes, et **Les voleurs de Bagdad** ne devrait pas tarder à suivre. ■

the Minotaur / Eye of the Wyvern

pour AD&D, en v.o.



archétypal (rumeurs, vieux sage qui donne une mission, monstres à tuer, scénario plutôt linéaire), le développement de l'aventure est épique et plutôt pas facile ! Si vous parlez anglais et si vous êtes disposé à faire un gros effort de traduction, je ne saurais trop vous conseiller ces deux aventures pour amener des esprits curieux au jeu de rôle. En ce qui concerne *The Shattered Circle*, c'est une aventure pour personnages de niveau 1 à 3 (plutôt 2 à 3 !). D'une facture très classique, elle a le même objectif que les mythiques modules B1 ou B2 : fournir une aventure simple et dangereuse à des personnages débutants (mon conseil : jouez *L'Épée des Vaux* avant). Bref, correct sans plus, mais il y a tellement peu d'aventures prévues pour débutants…

Pierre Rosenthal

Édités en américain par TSR. Prix : environ 40 F (chaque FPG) ; 60 F (The Shattered Circle).



Quest for Glory V

Une gloire fanée

Vous savez ce que c'est, on va pour acheter un super jeu, et au passage on prend aussi un ou deux trucs sur lesquels on ne s'est pas renseigné. Pour vous éviter de perdre vos quatre cents balles, sachez donc que *Quest for Glory V* est un très mauvais jeu, destiné au public américain bien pensant et mal informé (la cible est visiblement la chaste Américaine nunuche de 40 ans qui attend le Prince charmant)… Qu'est-ce que je me suis ennuyé ! Comme c'est vide ! Et que c'est vieux ! De quand datent les premiers *King Quest* ? Mille ans ? Le machin que j'ai sous les yeux ne fait que perpétuer ce principe poussif, usé jusqu'à la trame. Bien sûr, c'est plutôt joli… mais hé ! oh ! sortez de votre grotte messieurs les développeurs. Le monde bouge. Vous avez jeté un coup d'œil aux jeux vidéos parus cette année ? Vous avez comparé votre système de magie ou de combat à celui de *Baldur's Gate* ? Vous êtes-vous plongé dans les centaines de scénarios qui tissent la campagne de *Fallout 2* ? Le fossé ludique et technique qui sépare ces deux jeux de votre *Quest for Glory V* est effrayant. Autant comparer « pince-mi pince-moi » à *Advanced Squad Leader*. L'aspect « jeu de rôle » de *Glory V* ? Il est anecdotique. Presque un prétexte. Trois classes sont proposées (mage, guerrier, voleur). Un seul sexe, le masculin, est jouable. Tant pis pour les demoiselles, elles se trimbaleront un zizi (on s'y fait). Cinq caractéristiques et huit compétences définissent votre personnage : Force, Intelligence, Agilité, Vitalité, Magie, ainsi que Nager, Attaque, Défense, Grimper, Acrobatie, Lancer, Pick Pocket et Discrétion. Il n'y a d'ailleurs pas de distinction faite entre caractéristiques et compétences. Les « créateurs » de cette hérésie s'y connaissent autant en jeu de rôle que le pape en hip hop. Il s'agit d'ailleurs bien plus d'une aventure déguisée en jeu de rôle qu'autre chose, avec toutes les lourdeurs attachées au genre : scénario linéaire, histoire qui bloque tant qu'on n'a pas trouvé « l'énigme », objets à trouver, à combiner, à rapporter à tel personnage, pour au final, en désespoir de cause, en arriver à essayer toutes les combinaisons les plus idiotes pour trouver la solution par hasard. Y a-t-il une quelconque gloire à triompher de cette manière ? En tout cas pas une once de plaisir.

Ismaël Chomsky





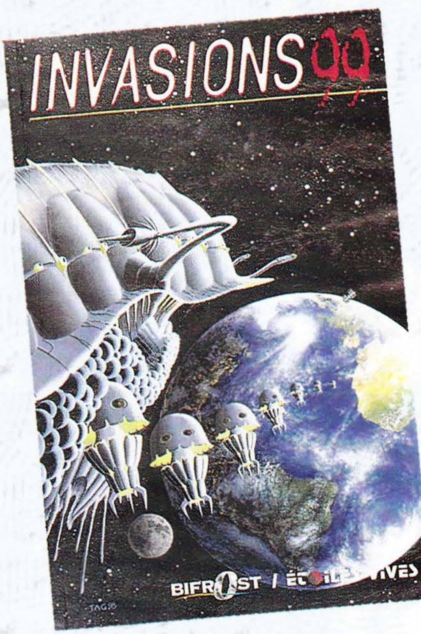
Quest for Glory V est édité en français par Sierra. Config. mini : P166, 32 Mo de Ram, lecteur de CD 6X et Windows 95/98. Compatible Mac/PC. Prix : environ 400 F.



Inspirations...

... POUR MENEUR DE JEU EN QUÊTE D'IDÉES

SF & Fantasy



Le retour des anthologies

Ignorant superbement la rumeur qui veut que les nouvelles ne se vendent pas, les petites éditions Bifrost/Étoiles Vives s'en sont au contraire fait une spécialité, appuyant leur catalogue sur des recueils (de Joël Champetier, Andrew Weiner ou Jean-Jacques N'Guyen), des novellas (le splendide *Danse aérienne* de Nancy Kress), une revue semestrielle (*Étoiles Vives*) et plusieurs anthologies, parmi lesquelles on signalera SF 98, qui réunit les meilleurs récits de l'année.
Enfin, *last but not least*, vient de paraître **Invasions 99**, un fort volume de plus de 300 pages réuni par Gilles Dumay. On pourrait croire le thème épuisé; la lecture de ces dix-sept textes montre qu'il n'en est rien, et la plus grande richesse de l'anthologie est sans doute sa diversité. Sérieuses ou parodiques, longues ou ultracourtes, œuvres de Français ou d'Anglo-Saxons, la plupart de ces invasions n'ont rien à envier à celles qui, par le passé, ont déferlé sur la SF, et si ma préférence va à *J'ai été le jouet sexuel des dieux*, de Pat Cadigan — qui joue brillamment sur le registre pourtant bien éculé des « abductions » extraterrestres, avec le mythe d'Elvis en guise de cerise sur le gâteau —, c'est avant tout affaire de goût. Le lecteur d'*Invasions 99* y trouvera, comme dans toute anthologie réussie son compte de nouvelles adaptées à sa sensibilité ; c'est sans doute le plus grand compliment que l'on puisse faire à son maître d'œuvre*. (Bifrost/Étoiles Vives.)

Danger : ne lisez pas !

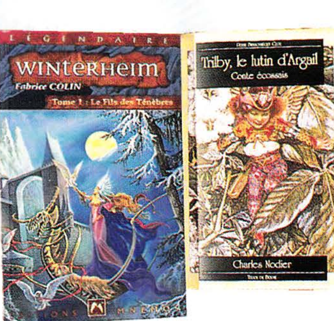
Dans la grande tradition des futurs auxquels on préférerait échapper, Christian Vilà signe avec **Boulevard de l'infini** un roman cyberpunk trépidant, où un tueur à gages se voit obligé d'affronter un passé qu'il avait préféré fuir jusque-là. Énergie, efficacité et visions surprenantes sont les principales qualités de ce véritable thriller virtuel, qui fait suite à *Iceflyer*, paru dans la même collection. (Fleuve Noir « SF Métal » n° 61.)
Les histoires d'amnésique font toujours recette. Prenez un personnage, privez-le de sa mémoire et placez-le dans une situation donnée — le reste de l'histoire se dévidera pour ainsi dire tout seul.
Dans **Le mendiant de Karnathok**, Alain le Bussy a choisi d'alourdir le handicap de son héros en faisant de lui un manchot borgne, mais une importante somme d'argent pour ainsi dire tombée du ciel va très vite compenser ce handicap. Il s'ensuit un très agréable roman d'aventures, taillé sur mesure pour les fans de space opera. (Fleuve Noir « SF Space » n° 59.)
Outre la réédition des **Barreaux de l'Eden**, un excellent Pierre Pelot originellement paru chez J'Ai Lu en 1977, les éditions Encrage viennent de publier **L'assassin de Dieu**, premier recueil de nouvelles de cet écrivain réputé pour ses quelque cent soixante-dix romans. Ne ratez pas cette occasion de découvrir des textes obscurs, depuis longtemps introuvables, comme le poignant *Numéro sans filet*, le cyclique *Danger, ne lisez pas !* ou celui qui donne son titre à l'ouvrage. Pelot n'est jamais aussi efficace que lorsqu'il joue sur la force brute de l'émotion, et c'est cette émotion qui procure à ses meilleurs récits une intemporalité que ce recueil démontre à l'envi. (Encrage « Lettres-SF » n° 10.)
Parmi l'avalanche de rééditions chez Denoël, on en retiendra deux. **La Dame de cuir**, de Michel Grimaud, conte l'histoire poignante d'un aventurier de l'espace dont l'épouse extraterrestre, à son retour sur Terre, est traitée comme un animal par les autorités. Un très grand livre. Quant aux **Chasseurs de sève**, il s'agit d'un des meilleurs romans de Laurent Genefort, avec de nombreuses scènes de jungle très colorées et une écologie planétaire inventive décrite avec soin. (Denoël « Présence du Futur » n°s 325 & 601.)

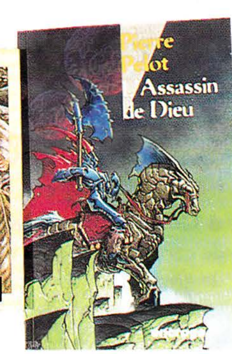
Légendaires

Après deux romans d'épouvante (dont un teinté de SF) et un remarquable diptyque steampunk, Fabrice Colin se lance avec **Winterheim** dans une trilogie de fantasy. Si *Le Neuvième Cercle*, son premier livre, était réservé à des « lecteurs avertis », cette nouvelle série est sans contestation possible « tous publics ». Un plaisir de lecture intact, donc, pour des aventures archétypales mais non convenues, servies par un style peut-être moins travaillé que d'habitude, mais toujours aussi souple et agréable. (Mnémos « Légendaire ».)
Terre de Brume, l'un de ces modestes éditeurs pour qui j'ai un faible que j'avoue bien volontiers, a eu la très bonne idée de rééditer **Trilby, le lutin d'Argail** de Charles Nodier, sous la forme d'une petite plaquette vraiment très jolie. Ce « conte écossais » devrait ravir les amateurs de fantasy, qui y retrouveront le charme des légendes celtes, sous une forme légèrement archaïque — ce qui ne constitue pas un défaut — et servi par une écriture élégante et mélodieuse, fleurant bon son XIXe siècle. (Terre de Brume « Petite Bibliothèque Celte ».)

Londres sur SF

Le n° 128 de *Yellow Submarine* est tout entier consacré à un dossier sur Londres, « ville de l'imaginaire » : guide des librairies, interviews, articles, nouvelles...





Passionnant de bout en bout, même si vous ne comptez pas traverser la Manche prochainement. (André-François Ruaud, 245/247 rue Paul-Bert, 69003 Lyon ; < aeff@easynet.fr >. 100 F pour deux numéros.)

Roland C. Wagner

* Qui a été nommé directeur de la collection « Présence du Futur » (Denoël) à la fin de l'année dernière.

La librairie

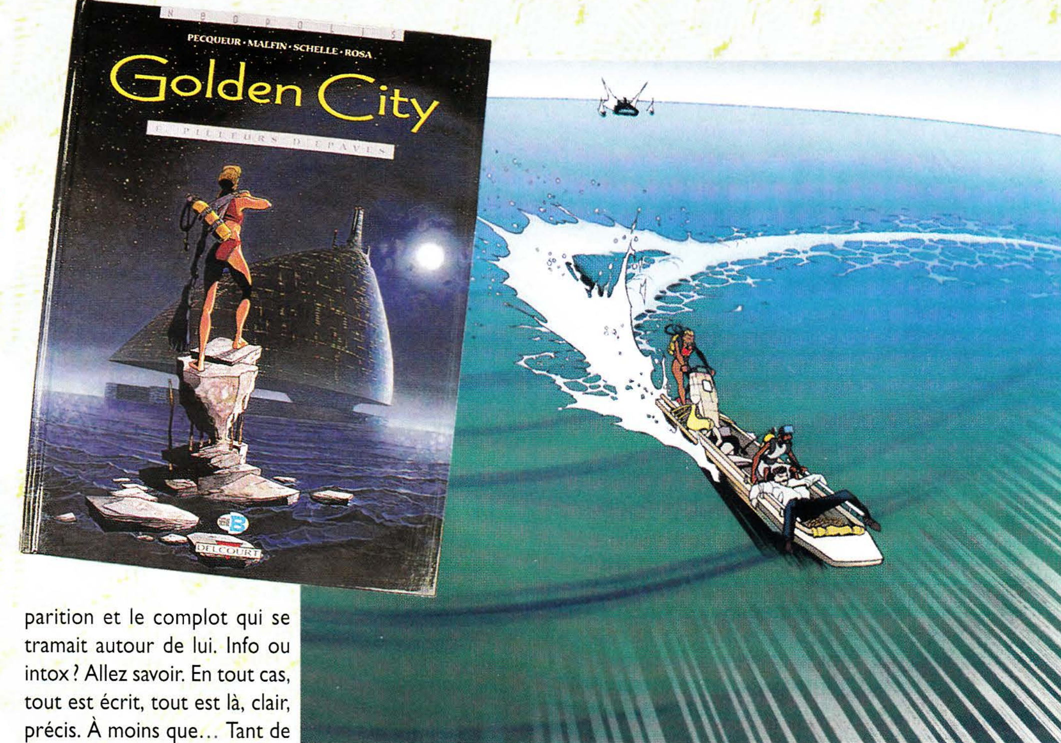
Fleuve noir

- **Royaumes oubliés.** Vive les araignées géantes et les elfes noirs ! R.A. Salvatore est de retour ! *Vers la lumière* inaugure le cycle d'*Ombreterre*. Le deuxième volume, *La fille du sorcier drow*, arrive en avril. Étrangement, il n'est pas de Salvatore, mais d'une certaine Elaine Cunningham.
- **DragonLance.** *Deuxième génération* est un gros bouquin signé Weis & Hickman, qui se penche sur le sort des enfants des vedettes de la première série. Il est accompagné d'un gros dossier sur Krynn, d'une chronologie et d'une biographie des héros de la guerre de la Lance.
- **Shadowrun.** *Mort d'un président*, de Jak Koke, amorce la saga de Ryan Mercury. Il devrait être arrivé à peu près en même temps que ce Casus.
- **Earthdawn.** *Linceul de folie* porte la signature de deux des plus vénérables grands anciens du jeu de rôle britannique : Marc Gascoigne et Carl Sargent.

Bande dessinée

Simple et de bon goût…

Quand le richissime président d'une des plus puissantes organisations multinationales, confortablement installé dans son bureau-bunker, décide de partir lui-même à la recherche de sa femme disparue dans les bas-fonds de la ville des exclus, c'est qu'il doit avoir ses raisons… Même si, comme le disait Lao-Tseu : « Celui qui se conduit vraiment en chef ne prend pas part à l'action. » Et pourtant, de l'action, ce n'est pas cela qui manque ! *Pilleurs d'épaves*, premier volume d'une nouvelle série intitulée **Golden City** (de Pecqueur et Malfin ; chez Delcourt), nous fait découvrir les premiers éléments d'un monde qui pourrait être qualifié de « pré-cyber ». Golden City, c'est une ville sur l'eau, dont seul le sommet émerge, à la façon d'un iceberg. C'est là que vivent, dans le luxe et l'opulence, les quelques privilégiés disposant de toute la fortune du monde.
C'est là aussi que se joue le destin de l'humanité, que se nouent et se dénouent les intrigues les plus sombres. Cet album plein de promesses, qui se lit d'une traite sans respirer tellement ça bouge vite, est mon chouchou du bimestre ! (Remarquez bien que le coup du président, jeune, beau mec, musclé et pilote de surcroît, qui prend lui-même les commandes de son engin volant pour aller attaquer l'ennemi, ça me rappelle quelque chose. Pas vous ?)



Valeur sûre

Tout ce que vous aviez toujours rêvé de savoir sur celui que l'on nomme XIII ! Demandez le *New York Daily* ! Nos deux reporters ont mené l'enquête et nous dévoilent tout, sur l'homme, son passé, sa vie, sa disparition et le complot qui se tramait autour de lui. Info ou intox ? Allez savoir. En tout cas, tout est écrit, tout est là, clair, précis. À moins que… Tant de faits, vérifiés, recoupés, analysés, tant de noms, d'interrogatoires, d'indices concordants. Et si tout n'était qu'un gigantesque leurre, l'arbre qui cache la forêt ? Sous la forme d'une enquête journalistique extrêmement complète, ce dernier tome du **Mystère XIII**, intitulé *L'enquête* (Vance et Van Hamme ; Dargaud), met à notre disposition tous les éléments pour comprendre et relier entre eux les douze albums précédents, pour découvrir qui est qui et qui a fait quoi pendant tout ce temps. Mélange de biographies, de BD « classique » et de photos, cet album a tout pour séduire. Mais attention, toute vérité n'est pas forcément bonne à dire…

La vie, la mort, le temps…

Vidéo noire est un petit bijou (de Trillo et Risso ; Albin Michel). Polar noir dans la grande tradition « à la Chandler », avec détective privé, poules de luxe et crimes sanglants, mais aussi roman fantastique, avec sorcière et chien de l'enfer, le tout au temps présent, avec média et stars de la TV, c'est un vrai régal. En noir et blanc… surtout en noir !
Ils ont parcouru le temps, et juste retour des choses, c'est le temps qui leur court après. Wood et Campbell, les héros de **Vortex** (Stan et Vince ; Delcourt), sont de retour à leur époque mais celle-ci est parcourue par des ondes temporelles provoquant sur leur passage de terribles régressions. Ajoutez à cela un pseudo-savant doublé d'un idéaliste voulant faire la peau à Hitler, un amoureux timide et éconduit, remuez, servez chaud !
Les vampires, l'immortalité et le prix à payer pour la conserver, c'est le thème (immortel lui aussi) du quatrième volet de la série **Le prince de la nuit** (Swolfs ; Glénat). Qu'attendre de plus, après un long voyage, conduit par un cocher craintif jusqu'à un château perdu dans les montagnes, à quelques jours de Prague ? Rencontrer, en ces lieux enneigés, celle que l'on avait espérée depuis toujours et rester avec elle… pour toujours ! Comme tu es romantique, mortel !
Encore la montagne (c'est de saison) dans **Amnésia**, la nouvelle série prévue en deux tomes, signée Sorel et Mosdi, aux éditions Le téméraire. Une histoire compliquée, mais poétique, dans des tons pastel (la mise en couleur est de Crespin). Au début du siècle, trois couples dans un chalet isolé sont confrontés à leurs terreurs les plus intimes et aux images d'un passé tragique qui n'a pas encore eu lieu.



Mais encore

Le septième cercle est le premier tome d'une nouvelle série (*Tào Bàng*, de Cassegrain, Blanchard, Vatine et Pecqueur ; Delcourt) où l'heroic fantasy comme on l'aime prend toute sa mesure (races, magie, prostituées au grand cœur et j'en passe, le tout excellent). **Fol**, de Patrick Prugne (Vents d'ouest) est un conte philosophico-poétique dans l'univers du Petit Peuple, avec des gentils sympathiques et des méchants détestables. La plume enchanteresse est retrouvée et le peuple de féerie est en grand danger. C'est mignon comme tout, naïf, plein de tendresse et à la fin on pleure…
Dans un autre registre, **Du plomb dans la cagoule** (Tacito ; Zenda) nous fait le coup du 666 dans l'univers de *Deadlands*. Décapant et d'une violence à peine contenue (?), c'est un prétexte à un peu d'humour (dans les textes) et beaucoup de couleur (rouge sang, en majorité). Pour finir, **Les fées noires** (Pécau et Damien ; Delcourt) est le premier tome d'une série située quelque part au siècle précédent, à une époque où les derniers anges déchus, les néphilims, hantaient les rues de Paris, terrorisant les uns et proposant des alliances aux autres. Et gare au mortel qui n'est pas assez fort pour résister à leurs charmes…

André Foussat

ludique

Les deux ont fait les beaux jours de Games Workshop à l'époque où GW faisait encore du jeu de rôle, il y a… oh, quinze ans ! A priori, venant d'eux, vous pouvez acheter en confiance.

Oriflam

- **Cthulhu**. *Le cycle de Dunwich* devrait arriver courant avril. Il contient une dizaine de nouvelles, qui ne sont pas toutes liées à cet adorable village du Massachusetts. Les fans découvriront notamment deux nouvelles d'Arthur Machen, dont une version courte du *Grand dieu Pan*, qui à elle seule justifie l'achat (plus que la derletherie, par exemple !).

White Wolf

- **Vampire – The Masquerade** : Le roman *Toreador* est sorti. Dans le genre « début du commencement de l'amorce d'une ébauche », c'est plutôt une réussite, mais il faudra attendre quelques mois pour voir ce que donne la série.

Ça bouge !



Debriefing

● Au cours du week-end du 23/24 janvier, se sont déroulés à Paris les **championnats d'Europe et du Monde du *Seigneur des Anneaux*** (jeu de cartes). Le championnat d'Europe fut très disputé entre un Finlandais et un Allemand, mais la victoire revint à ce dernier, Wanja Hargens, et son deck Fallen. Il se vit remettre Narya, l'anneau de Gandalf. Le championnat du Monde se déroula sur deux jours, et quatre protagonistes s'affrontèrent pour la phase finale. Malgré la belle résistance des joueurs anglais et suédois, ce sont les deux représentants allemands qui s'attribuèrent les deux premières places. L'Anneau Unique fut donc remis à Georg Kühlmeyer, qui devança de peu le récent champion d'Europe grâce à un jeu Radagast déchu, statique et très rapide, donc peu sensible aux cartes périls de ses adversaires. Le nouveau porteur ramènera-t-il l'Anneau en Mordor ?

● C'est à Boulogne-Billancourt que s'est déroulé le **championnat de France de Diplomatie** qui a couronné Arnaud Boirel. Un champion qui a également raflé au passage le titre du « plus infâme traître » et qui, on l'espère, défendra les chances de la France au championnat du monde à Namur les 3/4/5 avril.

● La cinquième édition d'**Avaricum Simulations** s'est déroulée à Bourges le week-end du 6/7 mars. De petite convention qui s'est constituée autour du wargame avec figurines et du GN, Avaricum est en passe de réussir sa mue en un vrai salon du jeu de simulation. Cette année, toutes les familles du jeu étaient représentées, y compris les jeux informatiques, et le public, mélange de joueurs chevronnés et de profanes, est venu nombreux profiter de cette aubaine ludique. Un salon très sympathique pour un vrai succès, qui, on le souhaite, se confirmera l'année prochaine.

Bonnes adresses

● **Nantes**. *Le Temple du Jeu* organise des tournois officiels de Star Trek (JCC) les 28/3, 11/4, 2/5 et 23/5. ✆ : 02 40 63 09 43 (Hervé).

● **Paris**. *Phénomène J* a un programme chargé de tournois de Seigneur des Anneaux, Star Wars, L5R et Netrunner. ✆ : 01 44 07 12 32.

● **Nice**. Ouverture d'une nouvelle boutique, *L'Entre Jeu*, qui propose tout ce qu'il y a de bon dans le domaine du jeu : JdR, JCC, JdP, jeux de réflexion, etc. On y vend aussi des bijoux fantaisie et des livres SF et fantasy. ✉ : L'Entre Jeu, 9 rue Biscarra, 06000 Nice. ✆ : 04 93 62 51 15.

● **Laval**. *L'Association Ludique et Culturelle* recherche de nouveaux membres pour jouer aux JdR, jeux de cartes, figurines, etc., tous les samedis de 14 h à 2 h. ✉ : ALC, 40 rue Pavement, 53000 Laval. ✆ : 02 43 56 20 01.

● **Bouffémont**. *Les Forgerons de l'Épée* est un club ancien, une vénérable relique qui aspire à être reforgée. Venez lui donner du sang neuf ! On y joue les vendredis et les samedis de 21 h à 5 h du mat'. ✉ : Les Forgerons de l'Épée, Château des Brouillards, 1 rue Léon Giraudeau, 95570 Bouffémont. ✆ : 01 39 91 88 27 (David).

Les Clubs d'initiation Casus Belli

Le jeu de rôle est ainsi : il est plus facile de s'y faire initier que de le découvrir par soi-même. Mais où s'adresser ? Casus Belli s'associe avec des clubs dynamiques pour offrir à tous les curieux des structures d'accueil spécifiquement destinées à l'initiation. Dans ces clubs, des responsables vous attendent, pour :
— vous mettre le pied à l'étrier si vous n'y connaissez rien ;
— vous guider si, déjà possesseur d'un jeu, vous butez sur certaines procédures.
Tous disposent de plusieurs jeux faciles d'accès afin de répondre au mieux aux goûts de chaque visiteur, et de tout le matériel nécessaire. Dans certains cas, le club entretient des liens amicaux avec une boutique de jeu, qui peut alors vous renseigner aux heures où les responsables ne sont pas joignables.

Pour avoir les coordonnées complètes des clubs d'initiation, il suffit de nous écrire ou de téléphoner au 01 46 48 19 45 en demandant Saloua.

Les clubs d'initiation sont présents à :
Arnouville-les-Mantes (78) ;
Boulogne-Billancourt (92) ;
Bruges (33) ;
Clermont-Ferrand (63) ;
Dijon (21) ;
Limoges (87) ;
Le Mans (72) ;
Montreuil (93) ;
Paris (75) ;
en Belgique.



Ça va saigner !

Asmodée Éditions organise le **1er championnat de France de Demonworld**, en partenariat avec trente-trois magasins répartis dans toute la France. Le principe est simple : vous allez en boutique vous inscrire et disputer des parties. Les gentils vendeurs veillent à ce que tout se passe bien puis communiquent les résultats aux gentils responsables d'Asmodée qui tiennent à jour un gentil classement. La grande finale aura lieu en octobre à Paris au cours de la manifestation du Monde du Jeu, et opposera les champions de chaque boutique, qui pour l'occasion seront invités tous frais payés par Asmodée (qui est décidément très gentil). Pour connaître la liste des magasins participant : ✆ : 01 69 41 39 39 (Asmodée). Si vous souhaitez partager vos expériences de jeu, vous pouvez vous abonner à une liste de diffusion dédiée à Demonworld. Envoyez un message vide à <demonworld-subscribe@egroups.com>.

aux initiatives diverses, sites web, expos, boutiques, bref à ceux qui se remuent sur la planète JdR, ainsi qu'au courrier des lecteurs (quand il arrive à s'y faire une place...).

Vous faites quoi pour vos vacances ?

• Pour celles d'avril, vous pouvez aller au **Salon de la maquette et des jeux** à Paris porte de Versailles, du 3 au 11. Comme chaque année, en plus d'une armada de modèles réduits de toutes sortes, une aile du salon est réservée aux jeux. Cette année, la plupart des stands sont consacrés aux jeux grand public, jeux de réflexion, jeux de cartes, etc., et la partie jeu de rôle a rétréci comme une peau de chagrin, certains éditeurs comme MultiSim étant carrément absents. *Casus* par contre sera là.

• Si vous voulez jouer cet été, une seule adresse : **Rêves de Jeux**. Ces stages ludiques, agréés par le ministère de la Jeunesse et des Sports, proposent de jouer à tout : jeux de société, de rôle, de cartes, GN, jeux informatiques, etc. On y pratique aussi le sport et les soirées grillades, on y fréquente des ateliers de peinture de figurines ou de théâtre, etc. Le matériel disponible est tip-top et l'ambiance très sympa.
✉ : Rêves de jeux, ZAC du Coteau, 13 rue André Malraux, 69960 Corbas.
✆ : 04 72 50 16 39. Courriel : <jpb_rdj@club-internet.fr>.

Web services

• **La page française d'Ambre** est, comme son nom l'indique clairement, consacrée à Ambre, aussi bien les romans que le JdR. On y trouve une encyclopédie du monde de Zelazny, une présentation du jeu, deux aides de jeu, etc. <www.multimania.com/ambre/>
• Si vous voulez jouer à **Vampire sur le net**, voici un site qui recrée la Camarilla de Bruxelles. <www.multimania.com/cynthiaw/>
• **Le site de l'Elfe Noir** est l'un des meilleurs sites de jeu de rôle en français. Il propose des infos, des aides de jeu et des scénarios pour plein de jeux (Earthdawn, Elric, Nephilim, etc.). De nouveaux collaborateurs (et surfeurs) y sont toujours les bienvenus. Nouvelle adresse : <www.sden.org>.
• Si vous voulez jouer dans un monde méd-fan par courriel, direction les **Terres de Légende**. L'univers a l'air classique et très donj. <www.multimania.com/tdl2/>.
• Pour découvrir **Blue Planet**, un beau jeu au feeling écolo (voir CB n° 109), volez jusqu'à <http://fly.to/bleue.planete>. Aides de jeu, propositions de scénarios, liens et autres rubriques vous y attendent.
• L'association **Les Arpenteurs de Réalités**, basée dans le sud de l'Alsace, a créé son site où vous pouvez découvrir ses multiples activités : JdR, GN, etc. <www.multimania.com/arpenteurs>
• **Qualhiryann** est un monde méd-fan pour lequel nous n'avions pas réussi à être « neutre-bienveillant » (voir CB n° 101). Maintenant qu'il est partiellement en ligne, à vous de vous faire votre opinion. <http://members.aol.com/qualhiryan/present.htm>
• **Altern.org** était un fournisseur d'espace qui hébergeait nombre de sites gratuits. Je dis bien « était » car il a été contraint de fermer suite à l'exorbitante condamnation financière qui l'a frappé pour une histoire de photos d'Estelle Halliday à poil. Par une aberration de la justice c'est le fournisseur d'espace qui a été condamné et non le responsable du site... En attendant, tous les sites de jeu, et il y en avait pas mal sur altern.org, sont indisponibles. Pour en savoir plus et apporter votre soutien : <http://altern.org/defense>.

Du côté des associations

• Des nouvelles des **États généraux du jeu de rôle**. En avril-mai, des joueurs, des clubs, des associations qui se sont portés volontaires pour organiser des rencontres-discussions autour du jeu de rôle vont passer à l'action. Si vous voulez participer, soit en tant qu'organisateur, soit en tant que particulier, le moment est venu de vous manifester. Rappel : le but de ces réunions est de mettre à plat les problèmes rencontrés par le JdR et de proposer des actions pour y remédier. Les idées brassées à ces occasions serviront de base de travail à une rencontre nationale.
✉ : Olivier Guillo, 9 allée Denis Papin, 92250 La Garenne Colombes.
✆ : 01 47 85 64 47 (Olivier) ou 01 45 34 64 85 (Mathieu). Site web : <www.grandeur-nature.org/egjdr>. Courriel : <egjdr@usa.net>.

• Pendant ce temps, la FFJDR ne s'endort pas et propose deux nouveaux services. Le premier est une **revue de presse** qui compile une quantité d'articles consacrés au jeu de rôle sur plus de quinze ans. On y trouve de tout : du positif (peu) et du carrément négatif (beaucoup). Instructif et utile, surtout pour les étudiants qui ont choisi le JdR comme sujet de leur mémoire.
Cette revue de presse est disponible gratuitement sur le net <www.seishin.fr/~MdMondes/magazine/dossier/JDRQ.htm> ou en version papier contre 75 F. ✉ : FFJDR c/o Valérie Pomel, app. 315, 103 avenue Georges Gosnat, 94200 Ivry-sur-Seine.
✆ : 01 46 71 16 56. Courriel : <licorne@seishin.fr>.
La **version 99 de l'annuaire des clubs**, collaboration entre la FFJDR et le club Nemesis, est disponible. La plupart des clubs de France, 690 pour être précis, y sont recensés avec adresse, téléphone, etc. Voilà un outil réellement utile que vous pouvez vous procurer pour la somme dérisoire de 15 F. ✉ : Nemesis, 2 bis rue du Clos Perret, 63000 Clermont-Ferrand. ✆ : 01 49 83 04 17. Site web : <www.ffjdr.org>.



Gagnants du concours Fleuve Noir/Casus Belli (n° 118).

• **Ont gagné une trilogie *LanceDragon* et un poster du monde de Krynn** : Norbert Salamand, 42 St-Étienne - Arnaud Pirou, 75 Paris - Fabrice Dias, 91 Villabe - Grégory Lacroux, 66 Argelès - Anne-Gaëlle et Jérôme Darmont, 63 Clermont-Ferrand - Arnaud Viguie, 11 Vinassan - Guillaume Eliard, 59 Tourcoing - Christophe Dardennes, 35 St-Germain-en-Coglés - David Plais, 72 Roeze - Cyrille Guyonvarch, 72 Tasse - Stephan Patureau, 91 Viry-Châtillon - Fabrice Joly, 54 Tomblaine - Alain Tarrit, 95 St-Gratien - Aline Vergé, 47 Ste-Livrade - Laurent Cacheux, 14 Caen - Arnaud Vergé, 33 Gradignan - Jean-Michel Borgnet, 33 Bordeaux - Gauthier Damoran, 82 Montauban - Laurent Cartalier, 18 St-Florent-sur-Cher - Axel Levillayer, 85 Aizenay - Fabrice Chesneau, 68 Oderen - Étienne Duport, 38 St-Antoine - Christophe Volle, 30 Alès - Oren Guez, 83 Fréjus - Ludovic Lopes, 21 Bressey-sur-Tille - Guillaume Pique, 92 Plessis-Robinson - Pascaline Zeznanski, 60 St-Leu d'Esserent - Camille Vacher, 95 L'Isle-Adam - Jean-Pascal Nail, 77 Cesson - Muriel Vergé, 93 Villemomble.
• **Ont gagné une carte du monde de Krynn** : Olivier Marchal, 88 St-Dié - Thibaut Pauleug, 38 Voiron - Samuel Lebel, 60 Senlis - Matthieu Chachagne, 95 Argenteuil - Nicolas Grandemange, 77 Noisiel - Pascale Dautzenberg, 91 Ris-Orangis - David Beauvineau, 29 Plougoulm - Thibault Joliot, 55 Bar-le-Duc - David Perotto, 59 Denain - Jean-Louis Casanova, 34 Montpellier - Hélène Henry, 35 Rennes - Jérémy Berthelomeau, 84 Pernes - Antoine Poncin, 69 Lyon - Olivier Haddadi, 44 Vay - Cyril Mayeur, 54 Nancy - J. Roland, B12 Bruxelles - Nicolas Pouplard, 49 Le Fief-Sauvin - Cédric Jean, 38 Echirolles - Benoît Grison, 21 Chaux - Paul Jourdy, 39 Dole - Pierre-Alain Lorillard, 21 Chenôve - Eliane Sol, 15 Chaudes-Aigues - Yannick Gaudry, 92 Nanterre - Jacques-André Monnir, CH20 Neuchâtel - Stéphane Arnaud, 31 Labarthe-Rivière - Christophe Lebrun, 69 Lyon - Mathias Havet, 59 Douai - Stéphane Lamotte, 95 Argenteuil - Jean-Daniel Fernandez-Qundez, 75 Paris - Vincent Audat, 45 Pithiviers - Julien Bouziat, 38 St-Egrève - Jérémy Rousseau, 37 Montlouis-sur-Loire - Anthony Raffin, 44 Nantes - Thibaut Bouchet, 75 Paris - Yves Joffroy, 91 Marolles-en-Hurepoix - Benoît Protais, 76 Varengeville - Mikaël Renier, 02 Essomes-sur-Marne - Jérôme Druet, 92 Garches - Thomas Bégeault, 86 Châtellerault - Julien Righetti, 69 Décines - Nicolas Ehr, 57 Fameck - Emmanuel Boyet, 88 Grange-sur-Vologne - Audrey Stillkrauth, 33 Gradignan - Guillaume Erard, 21 Dijon - Pascal Von Osteghem, B90 Gent - Sce Consommateurs WotC, 94 Charenton - Benjamin Thenault, 11 Villeneuve-la-Comptal - Danny Polese, B44 Flémalle.

Calendrier

« Présent » signale les manifestations qui ont lieu peu de temps après la parution de Casus – pour ne pas les rater, soyez vigilant ; « Futur », celles que vous avez le temps de noter sur votre agenda. « Côté jardin » rappelle que le jeu sévit aussi chez nos voisins.



PRÉSENT

Lyon. 26/27/28 mars. Dixième édition de la convention **TIL** (Tournoi de l'INSA de Lyon), cette année sur le thème « apocalypTIL ». Au programme : des tournois AD&D, Magna Veritas, Nephilim et Shadowrun. Plus bien sûr des initiations, des animations (autour de Star Wars entre autres), etc. Tout ça se passera dans les bâtiments de l'école. ✉ : CLUJI BdE, 20 avenue Albert Einstein, 69621 Villeurbanne Cedex. ✆ : 04 72 43 82 89. Courriel : < cluji@ifhamy.insa-lyon.fr>

Ivry. 27 mars. Chroniques d'un jeu annoncé : derrière cet intitulé se cache la présentation, démos et débat à l'appui, d'un jeu donné, tout cela organisé par la FFJDR. Le 27 il sera question du Livre des Cinq Anneaux et ça se passera au 30 rue St-Juste à Ivry. ✆ : 01 40 25 04 23 (Laurent). Courriel : < lbarbero@club-internet.fr>

Tarbes. 27/28 mars. Un **tournoi de Warhammer Bataille** avec des armées de 2500 points se déroulera à l'Hôtel de Ville. ✉ : Stratèges et Sortilèges, 4 rue Alphonse Daudet, 65000 Tarbes. ✆ : 06 13 70 84 41.

Dijon. 2/3 avril. Les Épées de Damoclès, club d'initiation Casus que nous ne saurions assez vous recommander, organise une petite **convention** bien sentie avec des tournois de L5A, Warhammer, Polaris, Warhammer Bataille et des parties libres. Ça se déroulera à l'espace Maladière, 21 rue de Balzac. ✉ : Les Épées de Damoclès, 3 rue de Beaune, 21000 Dijon. ✆ : 03 80 55 54 65.

Cergy. 3 avril. Grande manifestation de jeu de rôle à la maison de quartier des Linandes, avec au programme AD&D, Shadowrun et Vampire. ✉ : Micri Geston Wargames Association, maison de quartier des Linandes, place des Linandes, 95000 Cergy. ✆ : 01 30 30 62 70.

La Gorgue. 3 avril. Grandeur-nature d'une nuit, dans l'auberge du Sanglier qui elle-même se trouve dans le monde de Greyhawk, organisé par Les Derniers de Solace. ✆ : 03 20 48 98 28 (Samuel). Courriel : < sam.thomas@netinfo.fr>

Nantes. 3/4 avril. Plusieurs clubs de la région nantaise se regroupent pour organiser une **convention de jeux de simulation** à la Manufacture des tabacs, 10 bis bd de Stalingrad. Je ne connais pas le programme exact au moment où je tape ces lignes. ✉ : Stratèges et Maléfices, Ti Keltek, 3 rue Harouys, 44000 Nantes. ✆ : 02 40 30 02 33.

Amiens. 3/4 avril. Voyage au Centre de l'Imaginaire est une convention organisée par plusieurs clubs de la région d'Amiens et qui se déroulera au lycée Saint-Riquier. Le programme est chargé : RuneQuest, L'appel de Cthulhu, AD&D, Polaris, Rêve de Dragon, Vampire, Mage, Formule Dé, etc., et il y aura aussi des jeux en réseau (13 ordis) et des surprises… ✉ : Fédération Voyage au Centre de l'Imaginaire, 51 rue de Turenne, 80080 Amiens. ✆ : 03 22 91 24 06 (Benjamin).

Chambéry. 3/4 avril. IXe convention de jeux de rôle et de simulation de Savoie organisée par le club Pentacle et Boule de Gnome. Ça se passera à l'espace Pierre Cot, 247 quai des Allobroges. Et comme c'est le week-end de Pâques, vous n'aurez rien d'autre à faire que d'y aller et jouer à des tas de bonnes choses : JdR, cartes, jeux de plateau, etc. ✉ : Pentacle et Boule de Gnome c/o David Brosselin, 11 rue Denis Papin, 73000 Chambéry Cedex. ✆ : 04 79 60 85 07.

Paris. 3 au 11 avril. Et voici le **XIVe Salon des jeux**, associé à celui de la Maquette. C'est à la porte de Versailles. Voir Ça bouge ! pour plus de détails.

Nancy. 8 au 11 avril. Galaxiales est un festival de science-fiction qui propose débats et rencontres avec des auteurs prestigieux comme Robert Silverberg, Pierre Pelot, Bernard Werber, Valerio Evangelisti, etc. ✉ : Galaxiales 99, BP 3687, 54097 Nancy Cedex. ✆ : 03 83 93 36 01 (Florence). Courriel : < florence.dolisi@ifras.asso.fr>

Noyon. 9/10/11 avril. Quatrième **grandeur-nature médiéval-fantastique** organisé par l'association Chroniques Boréales au site des Cinq Piliers. Ça s'intitule *Hurlements*, mais il n'y a aucun rapport avec le JdR du même nom. ✉ : Grégory Huvelle, 57 rue Voltaire, 59125 Trith St-Léger. ✆ : 06 61 87 62 16.

Chamalières. 10/11 avril. Encore une **convention** qui a de la bouteille (quatorzième édition !), qui se déroulera au carrefour Europe. Au programme : tournois Shadowrun, Magic (type 2), nuit « Monde des Ténèbres » avec plusieurs tables jouant en interaction, parties libres (L5A, Deadlands, Bloodbowl, Formule Dé…). ✉ : Malik Amoura, 19 rue des Deux Marchés, 63000 Clermont-Ferrand. ✆ : 04 73 36 77 73.

Gravelines. 10/11 avril. Les clubs Creo et Imago se sont associés pour organiser **Premières Fantasmatiques**, une rencontre ludique avec plein de tournois : Vampire, Warhammer, RuneQuest, Star Wars, L5A, L'appel de Cthulhu, AD&D, Cyberpunk, INS/MV, Hawkmoon/Elric, Warhammer Bataille et Magic. ✉ : Laurent Delpeuch, 6 square André Chénier, 59820 Gravelines. ✆ : 03 28 65 50 03.

Évreux. 11 avril. Grand tournoi d'AD&D qui aura lieu au Hall des expositions d'Évreux. ✉ : Si Évreux m'était joué, 11 rue du Liban, 27000 Évreux. ✆ : 02 32 28 39 61.

FUTUR

Metz. 16/17/18 avril. Aventure 99 se déroulera à la MJC Metz Sud et vous pourrez y participer à la **coupe de France de Pendragon** ainsi qu'à : Vampire, L5A, AD&D, Deadlands, Roborally, Warhammer Bataille, Magic, Jyhad, JCC L5R. ✉ : Denis Oblet, 34 bis rue Franiatte, 57950 Montigny-les-Metz.

Lucé. 17/18 avril. Deux jours d'aventure s'offrent à vous pour **découvrir jeux de rôle et wargames** dont, entre autres : Pendragon, Ambre, Palladium, Dark Earth, JRTM, Élixir, etc. ✉ : LESSCALE, 69 rue René Langlois, 28110 Lucé. ✆ : 02 37 35 56 69.

Condé-sur-Aisne. 23/25 avril. Et un petit **grandeur-nature médiéval-fantastique**, un ! On nous le promet à tendance diplomatique, avec un ordre de paladins qui arbitre la désignation d'un nouvel empereur. ✉ : Lionel Cambos, 30 ter rue de la Liberté, 94300 Vincennes. ✆ : 01 43 74 18 99. Courriel : < cambosl@club-internet.fr>

Poitiers. 24/25 avril. Squattant le site du Futuroscope, le club de jeux de l'ENSMA organise une **convention** dont le point fort est la **coupe de France de Vampire : la Mascarade**. Mais il y aura aussi des tournois de L5A, Deadlands, Loup-garou et AD&D. Des parties d'initiation sont aussi prévues (Dark Earth, Miles Christi, Polaris…) ainsi que des jeux de plateau. ✉ : Night Riders, cercle des élèves de l'ENSMA, BP 109, 86960 Futuroscope Cedex. ✆ : 05 49 49 45 39. Courriel : < night_riders@descartes.ensma.fr>

St-Médard en Jalles. 25 avril. Voilà un **tournoi de jeu de rôle** qui se tiendra à la salle Louise Michel. Au programme : Star Wars, L'appel de Cthulhu, Deadlands, Polaris et INS. ✉ : L'ESTRAN, BP 22, Hôtel de Ville, 33160 St-Médard en Jalles. ✆ : 05 56 95 82 25.

Mantes-la-Jolie. 25 avril. IVe trophée Du Guesclin à l'espace Henriette Campan, 69 rue de Gassicourt avec des parties de : AD&D, L'appel de Cthulhu, Polaris, Loup-garou et Vampire. ✉ : Les Chevaliers du Vent, CAC Georges Brassens, 18 rue de Gassicourt, 78200 Mantes-la-Jolie.

Brest. 30 avril/1er/2 mai. Premières rencontres ludiques de Bretagne organisées dans les locaux de l'école de l'ENST. Avec plein de tournois, jugez plutôt : AD&D, Château Falkenstein, L'appel de Cthulhu, INS, Nephilim, Rêve de Dragon, Vampire, Warhammer, Fomori (quoi qu'est-ce ?), Diplomatie, Magic et Warhammer Bataille. ✉ : ENST de Bretagne, Rencontres ludiques, Andry Ramananantoandro, BP 832, Technopôle de Brest-Iroise, 29285 Brest Cedex. ✆ : 02 98 00 18 29 (Andry) ou 02 98 00 15 18 (Christophe). Courriel : < christophe.osswald@enst-bretagne.fr>

Nancy. 1er mai. Convention de jeu de rôle avec un programme éclectique : tournois de AD&D, Star Wars et L'appel de Cthulhu et parties de Talisman (tiens, quelqu'un se souvient de cet excellent jeu de plateau), Élixir, Il était une fois ainsi que des jeux vidéos en réseau. ✉ : MJC Philippe Desforges, 27 rue de la République, 54000 Nancy. ✆ : 03 83 27 40 53.

Laval. 8 mai. Grand tournoi de Warhammer Bataille, avec des parties de Warhammer 40.000 et de Blood Bowl, organisé par l'Association Ludique et Culturelle. ✉ : ALC, 40 rue du Pavement, 53000 Laval. ✆ : 02 43 56 20 01.

Metz. 8 mai. Le club de l'école SUPELEC de Metz se lance dans l'organisation d'un **tournoi** dans les locaux de l'établissement (2 rue Edouard Belin). Au programme : Shadowrun, L'appel de Cthulhu, AD&D, Confrontation. ✆ : 03 87 36 79 29. Courriel : < gabriel.soubies@supelec.fr>

Longjumeau. 8/9 mai. La Croisée des Légendes et Présences d'Esprits organisent une **convention multijeu** avec des tournois de : AD&D, L'appel de Cthulhu, Hawkmoon, Vampire, Star Wars, INS, JRTM, Deadlands, Star Trek, Shadowrun, Magic (type 1), Diplomatie, Formule Dé. Il y aura aussi des démos d'Africa, Warhammer Bataille, etc. ✉ : La Croisée des Légendes c/o Grégory Janer, 120 rue Championnet, 75018 Paris. ✆ : 01 42 64 81 25.

Sangatte. 8/9 mai. Êtes-vous prêt à livrer l'ultime combat ? Si oui, rendez-vous à la salle polyvalente de Sangatte pour un **affrontement titanesque sur Warhammer Bataille**. ✉ : Les Squigs du Nord, 34 route Nationale, 62231 Sangatte. ✆ : 03 21 97 11 81 ou 03 21 34 24 93.

Boutiers St-Trojan. 16 mai. Grande exposition de figurines dans le cadre de la foire aux Acries de Boutiers St-Trojan. Près de 1000 figurines de toutes marques (et toutes peintes ?) seront exposées au milieu d'un diorama géant style Warhammer. Ça devrait jeter… ✉ : La Compagnie du Valdemor, 54 rue Pasteur, 16100 Cognac. ✆ : 05 45 32 26 29.

Saint-Gobain. 21/22/23 mai. L'association Les Derniers de Solace organise, sur un nouveau site, un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le monde de Greyhawk. ✉ : Samuel Thomas, 248 rue du Pavé Fruit, 59850 Nieppe. ✆ : 03 20 48 98 28. Courriel : < sam.thomas@netinfo.fr>

Palaiseau. 22/23 mai. FaëriX, le club de l'École polytechnique, organise les **IIIe rencontres rôlistes de l'X**. On y jouera à AD&D, L'appel de Cthulhu, Mage, Vampire, Shadowrun, Star Wars, Warhammer, INS, Ambre, etc. ✉ : FaëriX, Kes des élèves, 91120 Palaiseau Cedex. ✆ : 01 69 33 58 00 ou 01 69 33 58 01. Courriel : < faerix@frankiz.polytechnique.fr>

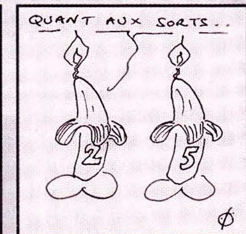
Rambouillet. 22/23/24 mai. *Votre avenir leur appartient* est un **grandeur-nature contemporain** et itinérant dans les environs de Rambouillet. On n'en sait pas plus, si ce n'est qu'il est organisé par l'association Rôle. ✆ : 01 34 51 51 62 (Pierre-Jean)

Monghol & Ghola *par Olivier Bédué*









Salut les zineux !

Dernièrement, un intrépide fanzineux a osé interviewer Guiserix notre chef. Hasard des choses (mais le rôliste croit-il encore au hasard ?), il y a, depuis quelque temps déjà sur le forum Internet de *Casus*, un très intéressant débat concernant l'utilité de *CB* et son évolution dans le temps. Et, pour une fois, c'est plutôt constructif. Le numéro 5 de *Terres de Brumes* (par ailleurs excellent, et ce n'est pas de la lèche !) est donc fortement conseillé pour qui s'intéresse au sujet. Il en va de même pour *Zombi* n° 11, qui lui analyse en profondeur le phénomène du fanzinat JdR. C'est, à ma connaissance, la première démarche faite en ce sens… Pour finir, j'ai encore reçu des zines sans adresse (*notamment New Trek Log*) ! Un ch'tit encadré récapitulant le bazar administratif sous le sommaire, c'est pourtant vite fait…

Tristan fait pipi partout !

● **Le seigneur des Arcanes**, n° 3, 96 p., 35 F+21 F. Il est heureux le Tristan Lhomme ! Pensez donc, un bon gros zine spécial « son jeu fétiche à lui » : Hawkmoon… Une centaine de pages bien tassées avec 5 scénars, 4 aides de jeu et 25 pages sur les ordres granbretons. Tous ensemble : « Reviens Hawkmoon, j'ai des joueurs à la maison ! »
Vincent Devault, 12 rue de la Fargeraie, 33700 Mérignac.



Les indispensables

● **Terres de Brumes**, n° 5, 83p., 25 F. Très agréable à lire (entre autres l'interview de Didier Guiserix) et plein de bonnes choses, dont un article Star Wars sur les liens entre la Force et le taoïsme. Lucas dit plutôt avoir été influencé par Castaneda et son livre *L'Herbe et la petite fumée* mais bon… Puisque l'on est entre star warsmaniaques, je ne résiste pas, mon site Internet ultime à moi c'est : <www.mindspring.com/~bobvitas/swenc.html>.
Stéphane Biarez, 7 rue Christian Dewet, 75012 Paris.

● **Zombi**, n° 11, 47p., 20 F. Un spécial « Fanzines » (pourquoi, comment, problèmes…). Un scénar Star Wars sympa.
Alexandre Laval, 25 rue Ernest Renan, 92190 Meudon.



● **TnT**, n° 11, 62p., 30 F. Un bon gros dossier Thoan quasi officiel (et donc indispensable), un dossier « shinto et zen » fouillé, des scénars Thoan, Deadlands et Guildes. Ça l'fait de plus en plus…
Samuel Zonato, 7B Grand'Ruelle, 57290 Famek.

La brouette

● **Feuille de chou**, n° 2, 50p., 22 F. Plein de bonnes choses dont le premier volet d'une planète très originale. À lire d'urgence.
Loïc Daulny, avenue G. Lasserre, résidence Crespy II, bât.9, app.299, 33400 Talence.

● **Sang pour sang pourri**, n° 0, 20 p., 12 F. Critiques diverses, dossier AD&D-Ninja (les nostalgiques de l'Arcana verseront une larme émue…), un scénario Énigma.
Étienne Mouhot, 32 rue de l'Ouest, 75014 Paris.

● **Les cours du Chaos**, n° 0, 18p., 12 F. Aides de jeu Stormbringer. Démarre tranquillement.
Gilles Becq, 85 rue des Iris, 60110 Meru.

● **Fumble !**, n° 80, 28 p., 17 F. En collector, le « 5 $ Savardien ». Qui joue bien, Fumble ! bien…
Sébastien Savard, 2114 bd Pie-XI Nord, Val-Bélair, Québec, Canada, G3J 1R2.

● **Labyrinthe**, n° 4, 28p., 20 F+2 timbres. Le zine Warhammer qui fait tranquillement son trou au fil des numéros.
Mme Peter, 17 rue du Val d'Osne, 94410 Saint-Maurice.

● **Luxure et Décadence**, n° 1, 32p., 22 F. Un très bon début. Si vous avez aimé le Réseau Divin, sautez sur la campagne Chroniques des Vérités Oubliées…
Julien Dutel, Hameau la Dartamas Jardin, 38200 Vienne.

● **Beludis**, n° 7, 28 p., 7 F. La suite de 666 Quadrant, leur JdR maison.
Bernard Baras, 67 rue Durieux, B-5001 Belgrade, Belgique.

● **Babcom**, n° 11, 47p., 20 F. Petit zine très sympa sur la série TV Babylon 5. Plein d'infos background mais rien sur le JdR. Dommage…
Cercle de Babylon 5, 1 clos de Mongambé, 54460 Aingaray.

● **Taurus Fortis**. Impressionnant ! Un bien beau livre sur l'histoire des Adeptes du Taureau fertile, un groupe de GNistes. Les repros photos sont impeccables. Le tout donne furieusement envie d'essayer le GN…
Bruno Dussart, 23 rue Georges Lorand, 1050 Bruxelles, Belgique.

Philippe Rat

ou 01 43 79 51 79 (Mathieu). Courriel : < polord@club-internet.fr>

Lyon. 19/20 juin. Wargs GN organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans un univers proche de celui de *Conan*. On nous promet beaucoup d'interactivité. Deux autres volets sont d'ores et déjà prévus, les 24/25 juillet et 11/12 septembre. ✉ : Pascal Meunier, 13 rue Terme, 69001 Lyon. ✆ : 04 72 00 08 43. Courriel : < meunier@imaginet.fr>

Chinon. 26 juin. Mondes Parallèles organise un **grandeur-nature**, orienté enquête, qui se déroulera dans les années 30. ✉ : Simon Guilley, 16 avenue Jean Tanguy, 44400 Reze. ✆ : 02 40 75 03 89.

Condé. 3/4 juillet. La Hache Folle organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans le Vieux Monde de Warhammer, au fort de Condé. Avec plein de hordes du chaos j'espère. ✆ : 01 34 86 93 85 (Romain).

Cannes. 7 au 11 juillet. En raison des travaux qui squattent le palais des Festivals, le **Festival des jeux de Cannes** se tient cette année en plein été. Si vous êtes en vacances dans le coin, allez-y pour jouer à toutes sortes de jeux dont bien sûr des jeux de rôle et de cartes. ✉ : SEMEC Palais des Festivals, direction de l'événementiel, esplanade Georges Pompidou, 06400 Cannes. ✆ : 04 92 99 31 08.

Noyon. 9/10/11 juillet. La Salamandre organise un **grandeur-nature médiéval-fantastique** dans son monde d'Avoniryа, et ça se passera au site des Cinq Piliers. ✆ : 01 30 45 36 35 (Hervé). Courriel : < hervan@innocent.com>

Hochstatt. 25/26 juillet. Les Arpenteurs de Réalités se lancent dans la **reconstitution d'une campagne militaire** (Tannenberg 1410) articulée autour des réalités de la guerre de l'époque : combats de masse, vie dans les camps, etc. Ça se déroulera dans la forêt communale de Hochstatt. ✉ : Gwenaël Santerre, 39A rue des Buissons, 68530 Brunstatt. ✆ : 03 89 65 38 31 ou 03 89 06 44 73 (Robert). Courriel : < gw.santerre@lemel.fr>

CÔTÉ JARDIN

Luxembourg. 27/28 mars. Grand tournoi du JCC Legend of the Five Rings, en différents formats, afin de déterminer le « Ruby champion ». ✉ : Patrick Ries, 10 Kurzebierg, L-5355 Oetrange, Luxembourg. Courriel : < phantasiespiller@hotmail.com>

Belgique. 2/3/4 avril. AmnesiA organise *DarK CeltiC*, un **grandeur-nature**… celtique, bravo, vous avez deviné. Ça se passera à l'abbaye de Maredsous. ✉ : Fabrice Bradfer, rue des Deux Luxembourgs 28/1, B-6700 Arlon, Belgique. Courriel : < amnesia asbl@hotmail.com>

Belgique. 3/4/5 avril. VIe édition de **Diplonam**, qui se tiendra dans la citadelle de Namur. Il y aura un tournoi de Quake 2, de AD&D, de nombreuses parties libres et surtout la coupe du monde de Diplomatie qui attire des joueurs du monde entier. ✉ : In Ludo Veritas c/o Tom Liégeois, 44 rue Bois d'Esneux, 5021 Boninne, Belgique. ✆ : (00 32) 477 90 58 47.

Belgique. 24/25 avril. C'est au sein du VIIe Salon international du modélisme (au palais des expositions de Charleroi) que se tiendront deux **tournois, Magic type 2 et Star Wars**, ainsi que de nombreuses démos de jeux et de peinture de figurines. ✉ : Louis Gomand, rue de l'Armée française 133, 6200 Châtelet, Belgique. ✆ : (00 32) 71 81 34 63 (Daniel).

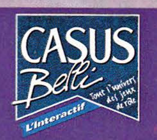
Suisse. 8/9 mai. Orc'Idée 99 est la huitième édition de cette convention de jeu qui se déroulera à Lausanne. Le thème en est les nomades et on trouvera en vrac : des parties de JdR, JdP, JCC, wargames, etc., un conteur, deux GN, un spectacle d'improvisation théâtrale, des invités (Mike Pondsmith ?), etc. ✉ : L'Ombre du D, case postale 354, CH-1000 Lausanne 17, Suisse. Courriel : < orcidee@epfl.ch

Écrivez-nous, faxez-nous (01 46 48 49 88) vos infos, envoyez-les par le net (courriel : solivier@francenet.fr) mais ne nous téléphonez pas !
Avis aux annonceurs : soyez suffisamment précis dans vos indications.

Prochains numéros de Casus Jaune :
27 mai (n°120)
13 juillet (n°121)

Date limite de réception des annonces de manifestations :
29 avril pour le n°120,
10 juin pour le n°121.





Petites annonces

ACHATS

— Cherche JdP « Trafalgar » (1970 ?) comportant 8 mini voiliers, etc. Contacter Turquin : 01 46 06 45 69.

— Rech. fig. Citadel « Lord of the Rings » orques et uruk hai exclusivement. Michel soir, 19 h à 21 h, au : 01 39 80 87 00.

— Ach. Heaven and Hell et Insh'allah pour INS/MV. Rodolphe : 05 61 26 20 10.

— Ach. ext. Kult en vf. Stéphane : 03 21 29 20 67.

— Achète fig. Chronopia : nains et dévots + fig. Warzone : Symétrie Obscure. Nicolas le soir au : 01 45 90 28 08.

— Ach. anciens scénarios D&D (B1, B2, B8, X4) en vf et n° CB (35 à 50), Info-jeux, Nécropole de Ghoser, Épées et Sortilèges. Tél. 01 45 81 39 10.

— Achète le JdR édité par Les Silmarils « La Terre Creuse ». Écrire José A. de Diego – Avenida RR. CC. n° 22, 2°A – 09005 Burgos Espagne.

— Ch. éd. originale du jeu Service Compris (Gangsters). Vds armée Space Wolves peinte. Antoine : 01 45 20 50 28.

— Ach. romans vo Warhammer (Genevieve Undead, Plague Deamon, Wolf Riders). Abel le soir au : 04 78 20 26 39.

— Ach. boîte Citadel Eternal Champion + ext. Pirate des Mondes + décors Grendel. Manu Nicolas – 59 rés. La Berle – 33470 Gujan.

— Urgent ! Ach. Gurps Celtic Myths. David : 04 42 96 98 27.

— Ach. 1ères fig. Citadel socle plomb années 80, 84. Tewfik : 04 67 59 16 59. (34 Clapiers).

— Ach. 1ère éd. anglaise Wh. 40K : Rogues Trader. Frédéric : 02 47 39 00 38.

— Ach. figs BloodBowl ancienne éd. : Elfes Sylvains Goblins Halfings. Vds div. sup. Ravenloft et autres. David apr. 18 h au : 03 27 43 41 50.

CLUBS

— Le Temple de Jade, club de JdR/Plateau/Wargames. Tél. 06 57 54 78 61 ou 06 85 26 56 54 (95 Vaureal).

— Les Sentiers d'Arcadie : nouveau club JdR, wargames, JdP, cartes. MJ et joueurs à l'esprit ouvert bienvenus. 20 h/22 h en semaine, Franck : 01 34 64 98 65 (95 Pontoise).

— Les Joueurs de Chimères, club JdR, JdP et GN Vampire, cherche joueurs/euses. Stéphane au : 03 20 57 72 96 (60 Creil et environs).

— Society for Creative Anachronism recreate the middle ages costumes feasting dancing tournaments. Tél. 01 45 39 24 29 (75).

— Les Chevaliers de l'Aurore vous attendent à Noyen/Sarthe (près du Mans) ambiance garantie. Cyrille : 02 43 92 40 03 (72).

— Nouveau club Le Cercle des Mages Fréjus et St-Raphaël, ouvert à tous JdR, JCC Magic et jeux stratégie et plateaux. M. Guezoren (rép.) : 04 94 53 35 74 (83).

— Le club l'Épée Reforgée accueille tous MJ et joueurs, à la MJC Metz sud, mercredi soir et we. Tél. après 19 h au : 03 87 50 23 19 (57000 Metz).

PARTENAIRES

— Rech. partenaire JdR et JCC (Magic) sur Paris 14, 15, 16 et 19e si poss. Ludovic ap. 19 h au : 01 45 79 90 41 (75).

— Ch. sur le 67, 68, 88 : Val-d'Argent, rôlistes 25 ans et +, AD&D, AdC, Werewolf, Wh. 40K et Necromunda. Dr Bastin : 03 89 58 72 45 (68 Ste-Marie-aux-Mines).

— Ch. joueur(se)s et MJ pour JB007 sur Poitiers et alentours. Jérémie, le soir, au : 05 49 85 10 57 (86).

— MJ/joueur motivé 14 ans ch. partenaires dans la Manche sur Grainville et environs. Leny : 02 33 90 19 06 (50).

— Urgent ! Ch. joueurs minimum 20 ans, pour divers JdR (AD&D, Wh., JRTM, etc.). Sébastien : 06 13 03 57 74 (59 Cambrai).

— Ch. joueurs(ses) – 25 ans s'abstenir sauf débutants(es) + 35 ans bienvenus. Tél. 01 46 81 97 11 (75 Paris).

— Ch. PJ/MJ ayant Star Wars dans le Var ; St-Maxime, St-Raphaël. Tél. Denis, +18 h, au : 04 94 96 90 08 (83).

— Joueurs sympa, Mathieu et Gaëlle, ch. MJ 20 ans et + à l'esprit ouvert pour parties à Ambre. Tél. 01 47 05 92 56 (75 Paris).

— MJ et joueurs rech. nouveaux joueurs pour Guildes, Shadowrun, Pendragon, Neph., Polaris. Parties à domicile le sam. soir. David : 05 56 89 15 34 (33 Gradignan).

— Ch. joueurs pour AD&D Trauma, Cie des Glaces et Wh. Patrice : 03 84 76 31 82 (70 Vesoul).

— Rech. partenaires pour JdR med-fan (AD&D2, JRTM). Christophe : 06 86 10 76 29 (Strasbourg ou Metz).

— Ch. joueurs et MJ + de 20 ans tous jeux. Arnaud : 03 83 43 10 05 (54 région de Toul).

— Rech. joueurs/euses (surtout Eleckazë et Shadowrun). Rech. tout sur Shadowrun. Mickaël : 06 62 46 53 72 ou 02 98 70 53 72 (Audierne ou Brest).

— Ch. joueurs(ses), MJ (16, 17 ans) débutants bienvenus. Xavier : 06 81 80 59 34 (92 Levallois).

— MJ's Cyberpunk Vampire & Dark Age ch. PJ ou MJ pour d'autres JdR. Mickaël : 01 40 92 81 43 (92 Montrouge).

— Petit groupe rôliste ch. joueurs(ses) tous JdR sur Forbach et environs. Jérôme : 06 80 81 42 82 (57).

DIVERS

— Le fanzine TNT recherche des collaborateurs bénévoles pour poursuivre l'Aventure. S. Zonato – 7B Grand' Ruelle – 57290 Faneck.

— Vds fond de commerce La Tour des Dragons plein centre ville (JdR, fig., cartes...). Pour tout rens. Loïc : 03 88 75 13 33 ou écrire – 43 Grand'Rue – 67000 Strasbourg.

— Ch. éditeur ou co-édi. pour JdR SF 100 % original ! (Un renseig. ne coûte rien !). Laurent Lecomte – allée des Mesanges 5/6, 1400 Nivelles – Belgique.

— Propose cours peinture de fig., progrès rapides. Tél. le soir et we : 01 39 80 87 00. Michel Dauvillier – 139 rue Louis Lhérault – 95100 Argenteuil.

— Je peins toutes vos figurines échantillon sur demande. Laurent au : 05 61 87 86 11 ou email : < Groslau@aol.com >

— Coucou ! Eh ! GrosBills je vous informe que Sang pour Sang Pourri est dispo. Contactez-moi. Étienne Mouhot – 32 rue de l'Ouest – 75014 Paris.

— Collectionneurs de fig. Citadel échangeons listes + adresses ! Tél. 00 41 22 782 08 15. Flavio Ligabue – 107 Vieux-Bureau – 1217 Meyrin (Suisse).

— Créateur JdR post-apocalyptique cherche éditeurs et dessinateurs. Demander Nicolas au : 01 64 10 72 93 (77).

ÉCHANGES

— Éch., vds cartes Spellfire ttes séries, envoyez-moi vos listes. Stéphane Lamotte – 4 rue Carème Prenant – 95100 Argenteuil.

VENTES

— Vds Armée Bretonnie très complète (Louen Cœur de Lion + Morgiana + Sinople + 30 chevaliers + 80 archers) = 3500 points = 800 F. Tél. 04 90 61 60 87.

— Vds collec. Magic 2000 cartes valeur 4500 F cédée 3000 F, état impeccable (peu jouées). Tél. ap. 18 h au : 01 47 31 22 70.

— Vds Manuels et ext. AD&D1 (Deities, Fiend Folio)... + AD&D2... Prix sur demande à Laurent : 06 61 73 89 03.

— Vds carte Star Wars : CCG « Darth Vader » (1st Ed. bords blancs). Prix : 300 F. Tél. après 18 h au : 06 82 03 94 27.

— Vds lot 900 cartes Magic ttes éd. + 40 fiches Rang. U.Pro 400 F + 50 F port. Pierre après 18 h au : 02 51 28 71 60.

— Vds collec. Rage 1500 cartes, cause arrêt. Greg : 03 88 34 55 85.

— Vds fig. Citadel 15 mm pour Traveller (5 boîtes). Éch. ou ach. fig. Citadel. Liste sur demande à Flavio : 0044 782 08 15 (Suisse).

— Vds Nephilim, Shadowrun, Chill, Eleckazë, Zone, Hurlements, Wh. JdR et Battle, Star Wars, Car Wars à moins que moitié prix et nombreux sup. Tél. 06 12 58 22 22.

— Vds Wh. 40K, moto Space Marine 100 F pièce monté et peinte. Vaisseau Space Marine 200 F monté. Tél. 01 42 23 76 80 (Paris et proche banlieue).

— Vds ext. AD&D2 (Talents & Pouvoirs, Combats & Tactiques, Spells & Magic) + Nightprowler + ext. Tél. Rémi : 05 53 40 33 64.

— Vds lots cartes ; SdA : LS, Star Trek et n° 1 Dragon Magazine. Benoît : 03 80 61 31 38 (21700).

— Vds Armée Impériale pour Wh. JdBF 3000 F. Pour liste complète écrire à Frédéric Romestant – 228 rue Marcel Sembat – 84700 Sorgues.

— Vds collection complète reliée Casus Belli prix amical mais frais de port éventuels + de 10 kg. Tél. 04 93 63 51 42.

— Vds ext. RdD + ext. AdC + Vamp. + Garou + Mage + nbx JdR + fig. Guy : 02 47 93 07 60.

— Vds Elfquest (vf neuf, valeur : 170 F) 90 F + son écran (vf neuf, valeur : 99 F) 60 F, ou le tout : 140 F. Christian : 01 42 65 23 81.

— Vds Torg + écran : 100 F. Vds Vampire Dark Ages, Livre de Base : 100 F. Fabrice le week-end au : 05 49 91 35 69.

— Vds Drop Pods pour Wh. 40K résine made in USA, Collector très rare 300 F. Tél. 01 48 08 36 32.. E-mail : < mladovan@universal.fr >

— Vds Vampire vf (Base + tt sup.) tbe 40 à 100 F, RuneQuest 100 F. Ach. tt sup. Vamp. AdT. Groupe rôlistes cherch. joueuses (18 ans env.). Julien : 01 34 89 67 71.

— Vds Necromunda 120 F, fig. Chaos Wh. Battle (+ 2 griffons) et 40K, Magic 3e, SdA : LS, Jyhad, Service compris, Wh. Dwarf 6 à 21, Dragon 2 à 14. Julien : 01 34 89 67 71.

— Vds nombreux livres SF et fantastique : Néo, Marabout,... Liste contre 2 timbres à Emmuanuel Guzzi – 20 rue St-Joseph – 38000 Grenoble.

— Vds AD&D2 Manuel du Joueur, Guide du Maître. Philippe : 01 46 22 28 67 (75017 Paris).

— Vds Chicago by Night (vf) 150 F, Le Guide des Joueurs (vf) 150 F, Ghoules (vo) 100 F, Caerns (vf) 150 F, tous neufs. Michel après 17 h au : 01 44 23 90 03.

Bon d'insertion d'une petite annonce

(à découper ou à photocopier)
À retourner à : CASUS BELLI
Services petites annonces - 75503 PARIS cedex 15

Écrivez lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction est supprimée.

Casus Belli n° 119
Parution n° 120 : 27 mai 99. Date limite : 4 mai 99.

Classement

☐ Vente ☐ Achat ☐ Club ☐ Divers ☐ Echange ☐ Partenaire

Des annonces sur 3615 CASUS Rubrique PA

CASUS BELLI n° 119. Avril-mai 1999. Publié par Excelsior Publications, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris - Tél. : 01 46 48 48 48. Fax : 01 46 48 49 88. Périodicité : bimestrielle. Dépôt légal : 2e trimestre 1999. n° 8600977. Commission paritaire n° 63.264. Copyright© CASUS BELLI 1999. Excelsior Publications S.A., capital social : 11 100 000 F, durée 99 ans. Principaux associés : Yveline Dupuy, Paul Dupuy. **DIRECTION-ADMINISTRATION.** Président-directeur général : Paul Dupuy. Directeur général : Jean-Pierre Beauvalet. Directeur général adjoint : François Fahys. Directeur de la publication : Paul Dupuy. Directeur financier : Jacques Béhar. Directrice marketing et commercial : Marie-Hélène Arbus. Directeur des études : Roger Goldberger. Directeur du département télématique : Marine Olsson. Directeur de la fabrication : Pascal Rémy. **RÉDACTION.** Rédacteur en chef : Didier Guiserix. Rédacteur en chef adjoint : Pierre Rosenthal. Assistant à la rédaction et relations extérieures : Serge Olivier. Secrétaires de rédaction : Agnès Pernelle et Tristan Lhomme. Direction artistique et maquette : Jean-Marie Noël. Secrétariat : Saloua Arbia. Rubrique Métalliques : Philippe Simon (texte), Bruno de Grimouard (photo), Bruno de Grimouard (peinture). Illustrateurs : Rolland Barthélémy, Olivier Bédué, Bruno Bellamy, Benjamin Carré, David Cochard, Coucho, Cyrille Daujean, Christopher Longé, Horne Perreard, Eric Puech, Nicolas Ryser, Thierry Ségur.

SERVICES COMMERCIAUX. Directeurs marketing et commercial adjoints : Jean-Charles Guérault, Patrick-Alexandre Sarradeil. Chef de produit marketing : Sandra Klein. Chefs de produit marketing direct : Brigitte Crouzat et Véronique Ladrette. Directeur des ventes : Jean-Charles Guérault. Chef de produit ventes : Bernadette Cribier. Réassorts et modifications : Terminal E 91. Téléphone Vert : 0 800 43 42 08 (réservé aux dépositaires de presse). Abonnements : Patrick-Alexandre Sarradeil assisté de Régine Dillmann. Commande des anciens numéros et reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18.

PUBLICITÉ. Serge Olivier, 1 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris, tél. : 01 46 48 48 41 ; assisté de Saloua Arbia, tél. : 01 46 48 19 45. **ABONNEMENTS.** Abonnements et marketing direct : Patrick-Alexandre Sarradeil. Commandes d'anciens numéros et de reliures : Chantal Poirier au 01 46 48 47 18. Relations clientèle abonnés : par téléphone au 01 46 48 47 08 à partir de 9 h ; par courrier à Service abonnements, Casus Belli, 75503 Paris Cedex 15. Tarif abonnement sur simple demande téléphonique au 01 46 48 47 17. Pour le Canada, contacter Periodica Inc., C.P. 444, Outremont, Québec, Canada H2V 4R6. Pour la Suisse, contacter Naville, Case postale 1211, Genève 1, Suisse. Pour la Belgique, contactez Press-abonnements, avenue des Volontaires 103, Bte 11/12, 1160 Bruxelles, Belgique.

À propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : AD&D est édité par TSR ; Shadowrun est édité par Descartes sous licence FASA ; Warhammer est édité par Descartes sous licence Games Workshop ; Nephilim est édité par MultiSim.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non sollicités. De tels documents ne sont pas retournés.

Casus Belli est réalisé sur Macintosh, à l'aide des logiciels Nisus Writer, Quark Xpress, Aldus Freehand, Adobe Illustrator et Adobe Photoshop. Flashage/Photogravure Dawant, tél. : 01 45 18 12 12. Imprimeries SNM, tél. : 01 34 30 41 41 et SIEP, tél. : 01 60 69 56 16.

14e SALON DES



Nocturne vendredi 22h

DU 3 AU 11 AVRIL 1999
PARIS-PORTE DE VERSAILLES

Dans le cadre du 20e Mondial de la Maquette et du Modèle Réduit - Renseignements : 01 49 09 64 14

Comité des Expositions de Paris 99, Illustration : - www.salon-maquette.com